

## Використання інтерактивних технологій на уроках зарубіжної літератури

Дефініція «інтерактивні технології» відносно нова. Її ввів у широке використання у 1975 році німецький дослідник Ганс Фрінц. Лінгвістичне тлумачення слова, представлене в іншомовних словниках, свідчить, що поняття «інтерактивність» прийшло до нас з англійської мови «inter» – взаємо-, «act» – діяти. Отже можна пояснити зміст терміну як взаємодію учнів, перебування їх у режимі бесіди, діалогу, спільної дії. Інтерактивним є метод, у якому той, хто навчається, є учасником, який щось здійснює, говорить, управляє, моделює, пише, малює тощо, тобто не виступає слухачем, спостерігачем, а бере активну участь у тому, що відбувається, власноруч створюючи це.

Сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умов постійної активної взаємодії усіх учнів. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання в співпраці), де учень і вчитель є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання. Вчитель виступає в ролі організатора процесу навчання, лідера групи.

### Організація інтерактивного навчання передбачає:

- моделювання життєвих ситуацій;
- використання рольових ігор;
- спільне розв'язання проблем.

### Інтерактивне навчання ефективно сприяє:

- формуванню цінностей, навичок, вмінь;
- створенню атмосфери співпраці, взаємодії;
- дає можливість педагогу стати справжнім лідером дитячого колективу.

На відміну від комп'ютера, який отримує інформацію та зберігає її, мозок людини не тільки отримує інформацію, а й обробляє її (тобто аналізує і планує шляхи її використання).

Коли ми не лише сприймаємо інформацію, а й обговорюємо її з іншими, наш мозок працює значно краще, а коли вона стосується нас, наш мозок працює на повну потужність. Це доведено психологами. Відтак, використання проблемних питань і ситуацій під час організації навчально-виховного процесу покращує засвоєння необхідного матеріалу. А коли педагог мотивує свою пропозицію навчатися, кожен раз знаходячи несподівані аргументи, навчання стає не просто якісним, а й корисним, тому що проходить в атмосфері задоволення й отримання позитивних емоцій.

Отже, з чого почати? Здивувати, зацікавити, повести за собою, запропонувати співпрацювати, на рівних пізнавати наш нескінченно цікавий світ!

**Понад 2400 років тому Конфуцій проголошував:**

*Те, що я чую, я забуваю.*

*Те, що я бачу, я пам'ятаю.*

*Те, що я роблю, я розумію.*

Ці прості твердження обґрунтовують необхідність використання активних методів навчання. Дещо змінивши слова видатного китайського філософа, можна сформулювати кредо інтерактивного навчання:

*Те, що я чую, я забуваю.*

*Те, що я чую й бачу, я трохи пам'ятаю.*

*Те, що я чую, бачу й обговорюю, я починаю розуміти.*

*Коли я чую, бачу, обговорюю й роблю, я набуваю знань і навичок.*

*Коли я передаю знання іншим, я стаю майстром.*

Твердження ці цілком правильні, тому що існує статистика щодо використання форм і методів навчання з метою ефективної організації навчально-виховного процесу.

Таким чином, **технологія інтерактивного навчання** – це така організація навчального процесу, за якої неможлива неучасть у процесі пізнання: або кожен учень має конкретне завдання, за виконання якого він має публічно відзвітуватися, або від його діяльності залежить якість виконання завдання, поставленого перед групою.

**Інтерактивні технології** охоплюють чітко спланований очікуваний результат навчання, окремі інтерактивні методи і прийоми, що стимулюють процес пізнання, а також умови й процедури, за допомогою яких можна досягти запланованих результатів. На відміну від традиційних методик, інтерактивні технології не обирають певних навчальних завдань, бо вони своєю структурою визначають остаточний результат.

Використання інтерактивних технологій не самоціль, не данина моді – це вимоги сучасного життя. Отже, краще не захоплюватися реалізацією так, щоб спалювати важливу справу. Треба впроваджувати ці методи планомірно, систематично й

обережно, починаючи з нескладних форм, і не обтяжувати заняття їх кількістю.

Робота за інтерактивними технологіями для деяких учителів нелегка справа, але це крок до справжньої майстерності і в чомусь відкриття само-себе, нового, неочікуваного.

Інтерактивні навчальні технології мають свої переваги порівняно з традиційними підходами навчання.

### **Пасивний (репродуктивний) тип навчання (апелює лише до розуму) передбачає:**

– учень виступає в ролі «об'єкта» навчання, має засвоїти й відтворити матеріал, переданий йому вчителем, текстом підручника тощо – тобто джерелом правильних знань;

– використовуються методи, що вимагають від учнів лише слухати й дивитися (лекція-монолог, читання, пояснення, демонстрація й відтворювальне опитування учнів);

– учні, як правило, не спілкуються один з одним і отримують завдання лише репродуктивного характеру.

### **Інтерактивне (активне) навчання (апелює, як до розуму, так і до серця):**

– учень виступає «суб'єктом» навчання, виконує творчі завдання, вступає в діалог з учителем;

– використовуються усі методи, що стимулюють пізнавальну активність і самостійність учнів. Основні з них: самостійна робота, проблемні і творчі завдання (часто домашні);

– основна форма спілкування – навчальний діалог, питання ставлять учень і вчитель, що з успіхом розвиває творче мислення й формує погляди, особисту точку зору, мову тощо.

Традиційне навчання ставить перед собою мету: передати учням і домогтися засвоєння ними якомога більшого обсягу знань. Педагог транслює вже осмислену й диференційовану ним інформацію, визначає навички, які, на його думку, необхідно сформувати в учнів. Завдання школярів – якомога повніше й точніше відтворити знання та способи діяльності, створені іншими. Отримані в процесі такого навчання знання учня є певним обсягом інформації з різних навчальних предметів, що існує в його свідомості у вигляді тематичних блоків, котрі не завжди мають смислові та значеннєві зв'язки.

Багато хто з педагогів стикається з неможливістю пов'язати зміст свого предмета зі знаннями учнів з інших навчальних дисциплін. І тоді виникають сумніви щодо глибини усвідомлення учнями навчального матеріалу, його засвоєння та можливості використання знань у позанавчальних ситуаціях. Ці сумніви важко розвіяти ще й тому, що зворотний зв'язок від учня до педагога також являє собою процес відтворення навчального матеріалу. Підтвердження тому – слова Шалви Амонашвілі: «Раніше, у тій давній давнині, коли я був імперативним учителем, я не жив зі своїми учнями одним

творчим горінням, та й складності, з якими вони стикалися, залишалися мені невідомими. Для них я був тільки контролер, а вони для мене правильно або неправильно виконаними завданнями».

У контексті інтерактивного навчання знання набувають іншої форми. З одного боку, вони є певною інформацією про навколишній світ, особливістю якої є те, що учень одержує її не у вигляді вже готової системи від педагога, а в процесі власної активності. З іншого боку, у процесі взаємодії на занятті з іншими учнями і вчителем учень опановує систему випробуваних (апробованих) способів діяльності стосовно себе, соціуму, світу взагалі, засвоює різні механізми пошуку знань в індивідуальній і колективній діяльності. Тому знання, отримані учнем, є одночасно й інструментом для самостійного їх здобування.

Таким чином, **мета інтерактивного навчання** – створення педагогом комфортних умов навчання, за яких учень сам відкриватиме, здобуватиме й конструюватиме знання та власну компетентність у різних галузях життя. Саме це є принциповою відмінністю цілей інтерактивного навчання від цілей традиційної системи освіти.

Застосування інтерактивних технологій висуває певні вимоги до структури уроків. У сучасних методичних публікаціях найчастіше пропонується така **структура уроку**:

- мотивація;
- оголошення, представлення теми та очікуваних навчальних результатів;
- надання необхідної інформації;
- інтерактивна вправа – центральна частина заняття;
- підбиття підсумків, оцінювання результатів уроку.

Розглянемо кожен з цих елементів, аналізуючи методикку їх відтворення в рамках уроків зарубіжної літератури.

### **Мотивація**

Наш мозок, подібно до комп'ютера, потребує включення, тому своєрідним включенням буде **обов'язкова мотивація на початку заняття**. Мета мотивації – сфокусувати увагу учнів на проблемі й викликати інтерес до обговорюваної теми. Учень має бути максимально налаштований на ефективний процес пізнання, мати в ньому особистісну, власну зацікавленість, усвідомлювати, що і навіщо він зараз робитиме. За словами Є.Ільїна, «мотив – складне психологічне утворення, яке повинен побудувати сам суб'єкт».

Методичні прийоми, які впливають на формування мотивації, досить різноманітні: «Дивуй!», «Відстрочена відгадка», «Фантастична добавка», слово вчителя з використанням цікавих прикладів щодо особистості та творчості митця, певного літературного твору, залученням досвіду учнів; асоціативні ланцюжки (грона, куці), цитатна доріжка, розгадування кросворда тощо. Мотивація має займати не більше 5% часу заняття.

## **Оголошення, представлення теми та очікуваних навчальних результатів**

Мета цього структурного елементу уроку – забезпечити розуміння учнями змісту їхньої діяльності, тобто того, чого вони повинні досягти на уроці і чого від них чекає вчитель. Часто буває доцільно долучити до визначення очікуваних результатів усіх учнів: вони повинні розуміти, для чого вони прийшли на урок, до чого їм треба прагнути і як будуть перевірятись їхні досягнення.

### **Надання необхідної інформації**

Мета цього етапу уроку – дати учням достатню інформацію, для того щоб на її основі виконувати практичні завдання, але за мінімально короткий час. Це може бути міні-лекція, читання роздаткового матеріалу, виконання домашнього завдання, опанування інформації за допомогою технічних засобів навчання або наочності. Для економії часу на уроці і досягнення максимального ефекту уроку можна подавати інформацію для попереднього домашнього вивчення. Ця частина уроку займає близько 10-15% часу.

### **Інтерактивна вправа – центральна частина заняття**

Їх метою є засвоєння навчального матеріалу, досягнення результатів уроку. Інтерактивна частина уроку має займати близько 50-60% часу на уроці.

#### **Алгоритм проведення інтерактивної вправи**

*Інструктування:* вчитель розповідає учням про мету завдання, правила, послідовність дій і кількість часу на виконання; уточнює, чи учні зрозуміли пояснення.

*Об'єднання в групи (пари, трійки) і (або) розподіл ролей.*

*Виконання завдання,* під час якого вчитель виступає як організатор, консультант, ведучий дебатів тощо. На даному етапі організації навчальної діяльності головна увага зосереджується на самостійній роботі учнів і навчанні у співпраці.

*Презентація* результатів виконаної роботи.

### **Підбиття підсумків уроку**

Підбиття підсумків уроку – це важливий етап інтерактивного заняття, на якому встановлюють зв'язок між тим, що вже відомо, і тим, що знадобиться учням у майбутньому, узагальнюється зміст опрацьованого; порівнюються реальні результати з очікуваними; окреслюються нові теми для обміркування тощо.

Етап підбиття підсумків уроку ще називають «**рефлексія**» – здатність людини до самопізнання, вміння аналізувати свої власні дії, вчинки, мотиви й зіставляти їх із діями та вчинками інших людей. Мета рефлексії: згадати, виявити й усвідомити основні компоненти діяльності – її зміст, тип, способи, проблеми, шляхи їх вирішення, отримати результати.

Усі інтерактивні технології навчання ми умовно поділили на групи залежно від доцільності для їх використання форми навчальної діяльності учнів.

У сучасній педагогіці вирізняють **п'ять форм навчальної діяльності учнів:**

**1. Парну** (робота учня з педагогом чи однолітком один на один: «Обличчя до обличчя», «Один – удвох – усі разом», «Думати, працювати в парі, обмінюватися думками»).

**Ротаційні (змінювані) трійки.**

### **Фрагмент уроку в 11 класі**

**Тема. Аналітична композиція п'єси Г. Ібсена «Ляльковий дім»**

**Орієнтовні питання для обговорення у парах (трійках).**

– У чому полягає художня специфічність композиції драми? Яка подія минулого визначає розвиток дії і сприяє розкриттю характерів персонажів?

– Поміркуйте, чому «таємниці» сюжету автор відкриває (читачам, глядачам) вже на початку твору. Коли про них дізнається Хельмер? Чи можна ці «таємниці» вважати ключовими для художньо-ідейної спрямованості драми?

– У чому, на ваш погляд, полягають істинні, більш глибокі і вагоміші таємниці у п'єсі?

– У чому полягає значення аналітичної композиції у драмі?

– Яка подія, на вашу думку, є кульмінацією, переломним моментом у розвитку дії твору (зовнішньої і внутрішньої)?

– У чому полягає розв'язка твору?

**2. Фронтальну** (вчитель навчає одночасно групу учнів або весь клас). Обговорення проблеми в загальному колі: «Мікрофон», «Незакінчені речення», «Мозковий штурм»; навчання у дискусії (метод «ПРЕС», «Обери позицію», «Зміни позицію», «Безперервна шкала думок», дискусія (дискусія у стилі телевізійного ток-шоу, оцінювальна дискусія, дебати); «Навчаючи – вчуся» («Кожен навчає кожного», «Броунівський рух»), «Ажурна пилка» («Мозаїка», «Джиг-со») та ін.

### **Орієнтовні зразки видів робіт і**

#### **форм організації інтерактивного навчання**

**«Мозковий штурм»** — це ефективний та добре відомий інтерактивний метод колективного обговорення, що широко використовується. Він спонукає виявляти свою уяву та творчість шляхом вираження думок усіх учасників, допомагає знаходити декілька рішень щодо конкретної проблеми.

### **Порядок проведення**

Запропонуйте учням сісти так, щоб вони почувалися зручно та невимушено.

Визначте основні правила (див. нижче).

Повідомте проблему, яку треба вирішити.

Запропонуйте учасникам висловити свої ідеї.

Записуйте їх по черзі. Не вносьте в ідеї ніяких коректив.

Спонукайте учасників до висування нових ідей, додаючи при цьому свої особисті.

Намагайтеся не допустити глузування, коментарів або висміювання яких-небудь ідей.

Продовжуйте доти, доки будуть надходити нові ідеї.

На закінчення обговоріть та оцініть запропоновані ідеї.

## **Правила проведення «мозкового штурму», які можна запропонувати учням**

Під час «висування ідей» не пропускайте жодної. Якщо ви будете оцінювати їх під час висловлювань, учасники зосередять більше уваги на захисті своїх ідей, ніж на спробах запропонувати нові та більш досконалі.

Необхідно заохочувати всіх до висловлення якомога більшої кількості ідей. Варто підтримувати навіть фантастичні ідеї. (Якщо під час «мозкового штурму» не вдається отримати багато ідей, це можна пояснити тим, що учасники піддають свої ідеї самоцензурі — двічі подумують перед тим, як висловити).

Кількість ідей слід заохочувати. Врешті-решт, кількість породжує якість. В умовах висування великої кількості ідей учасники мають змогу дати політ уяві.

Спонукайте всіх учасників розвивати або змінювати ідеї інших. Об'єднання або зміна раніше висунутих ідей часто спричинює висунення нових, що перевершують попередні.

У класі можна повісити такий плакат:

- **Кажіть усе, що спаде вам на думку.**
- **Не обговорюйте і не критикуйте висловлювань інших.**
- **Можна повторювати ідеї, запропоновані кимось іншим.**
- **Розширення запропонованої ідеї заохочується.**

### **Фрагмент уроку в 11 класі**

**Тема. Б. Брехт. «Життя Галілея». Проблема моральної відповідальності вчених за наслідки наукових досліджень**

#### **Бесіда.**

– Що, на думку Галілея, буде рушійною силою наукових та суспільних зрушень?

– У чому, на його думку, полягає нове, справжнє призначення науки?

**Читання в особах.** Діалог Галілея з маленьким ченцем (*сцена 8*).

– Чи потрібні наукові відкриття Галілея народові?  
– Прокоментуйте слова Галілея: «Смію думати, що вчений не повинен питати, куди його заведе істина».

– Чи готове людство гідно розпорядитися відкриттями вчених, знайти в них благо для себе?

#### **«Обери позицію».**

Поміркуйте над словами Андреа: «Наука знає лише одне мірило цінності: внесок у науку». Чи згодні ви з таким твердженням? Аргументуйте свою думку прикладами із літературного твору, історії тощо.

**3. Групову або кооперативну** (всі учні активно навчають один одного: «Акваріум», «Карусель»; робота в малих групах, «Діалог», «Синтез думок», «Спільний проект», «Пошук інформації», «Коло ідей (думок)»; аналіз ситуації: Case – метод, «Дерево рішень» тощо).

**«Акваріум»** – ефективний метод колективного обговорення, пошуку рішень, що спонукає учасників

проявляти свою уяву та творчість, який досягається шляхом вільного вираження думок усіх учасників і допомагає знаходити кілька рішень з конкретної теми.

Учитель розподіляє учнів на чотири групи і пропонує їм прочитати текст підручника. Він пояснює, що ці норми будуть потрібні під час виконання наступного завдання.

Потім одна з груп сідає в центрі класу. Це необхідно, щоб відокремити діючу групу від слухачів певною відстанню. Ця група отримує лист із ситуацією і таке завдання:

- прочитайте вголос ситуацію;
- обговоріть її в групі, використовуючи метод дискусії;

– дійдіть спільного рішення за 3–4 хвилини.

Поки група займає місце, вчитель ознайомлює клас із цим завданням і нагадує правила дискусії в малих групах. Групі пропонують уголос прочитати ситуацію та обговорити варіант її розв'язання. Всі інші учні класу мають тільки слухати, не втручаючись у хід обговорювання. На цю роботу групі дають 3–5 хвилин. Після закінчення відведеного для дискусії часу група займає свої місця, а вчитель ставить до класу запитання:

- Чи погоджуєтеся ви з думкою групи?
- Чи була ця думка досить аргументованою, доведеною?
- Який з аргументів ви вважаєте найбільш переконливим?

На таку бесіду відводять 2–3 хвилини.

Після цього місце в «акваріумі» займає інша група і обговорює наступну ситуацію.

Всі групи по черзі мають побувати в «акваріумі», і діяльність кожної з них мусить бути обговорена класом. Наприкінці вчитель повинен прокоментувати ступінь володіння навичками дискусії в малих групах і звернути увагу на необхідність та напрямки подальшого вдосконалення таких навиків (2–3 хв.). У межах «акваріуму» можна підбити підсумки уроку або за браком часу обмежитись обговоренням роботи кожної групи.

### **Фрагмент уроку в 5 класі**

**Тема. Втілення в образі Синдбада-Морепоплавця віри в перемогу людини над обставинами**

**Робота в групах. Метод «Акваріум».**

*Методичний коментар:* клас поділяється на три групи, кожна отримує завдання. При цьому одна з груп сідає в центрі класу, утворивши внутрішнє коло. Проблема обговорюється в групі, а інші спостерігають за обговоренням. На цю роботу дається 3 хвилини. Після закінчення часу група займає свої місця, а вчитель ставить до класу запитання: Чи погоджуєтесь ви з думкою групи? Який із аргументів найпереконливіший?

#### **Завдання.**

– Доведіть, що Синдбад – винахідлива людина, яка вміє використовувати складні обставини й уникати безвихідних ситуацій.

– Доведіть, що під час подорожі Синдбад проявляє кмітливість, відвагу та набуває корисних умінь.

**«Коло ідей (думок)»** – технологія, що залучає всіх до обговорення проблеми.

**Мета** – цей метод залучення всіх учнів до дискусії. Він добре спрацьовує, коли ставлять запитання або виступають доповідачі від малих груп.

#### Порядок проведення

Коли малі групи завершили виконання завдання й готові надати свою інформацію, попросіть кожну групу по черзі представити лише один аспект проблеми, яку вони обговорювали. Продовжуючи по колу, запитуйте кожну групу по черзі, поки не вичерпаються всі відповіді.

Це дає змогу кожній групі обмінятися всіма результатами своєї роботи, уникаючи ситуації, коли перша група, що виступає, подає всю інформацію.

Метод добре спрацьовує і для створення списку ідей. Попросіть кожного подавати по одній ідеї по черзі.

Цей метод ефективний для різних видів діяльності у розв'язанні гострих проблем. Попросіть учнів написати свою думку або ідею на картці-індексі без імені. Вчитель збирає усі картки і складає список зазначених ідей на дошці або починає дискусію, користуючись інформацією з карток.

#### Фрагмент уроку в 5 класі

**Тема. Реальне та фантастичне у творі П. Маара «Машина для здійснення бажань, або Суботик повертається в суботу»**

##### Бесіда.

– У чому, на вашу думку, полягає головна відмінність художнього світу казки від реального світу?

– Як у творі П. Маара поєднується реальне та фантастичне?

**«Коло думок».** В одному зі своїх інтерв'ю Пауль Маар стверджував: «Я пишу не казки, а повісті для дітей. Казка для мене – це історія з далекого минулого, в якій є королі і королеви, а жаби перетворюються на прекрасних принцес... Інколи у мене з'являються фантастичні історії (наприклад, повісті про Суботика), проте і в них я відштовхуюся від реальності. Фантастичне я використовую з метою навести лад у реальному світі».

– Чи згодні ви з твердженням П. Маара, що у творі про Суботика фантастичне «наводить лад у реальному світі»? Аргументуйте свою думку прикладами із твору.

#### Фрагмент уроку в 11 класі

**Тема. А. Чехов. Життєвий і творчий шлях (філологічний рівень)**

**«Коло думок».** Дж. Прістлі, характеризуючи багатогранність життя і творчості А. Чехова, відзначає: «Все це робилося делікатно, з м'яким гумором і співчуттям, без догматизму і нав'язливого теоретизування... Це був взірєць людини нового типу».

– Чи згодні ви з такою оцінкою особистості митця? Висловіть свої судження, аргументуючи їх.

#### 4. Індивідуальну (самостійну) роботу учня.

**Складання асоціативного (варіант: інформаційного) ланцюжка.**

**«Романтизм»:** почуття, емоції, творчий дух, поезія, «життя серця», Г. Гейне, Д. Байрон...

**«В. Вітмен»:** поет, експериментатор, «Листя трави», трансценденталізм, «Пісня про себе», верлібр... (10 клас)

**«Бернард Шоу»:** письменник, агітатор, публіцист, театральний критик, полеміст... (11 клас)

**«Модернізм»:** нова художня реальність, творча інтуїція, мистецтво як вище знання, ранній і пізній періоди, метамова, внутрішній світ особистості... (11 клас)

**5. Технології навчання у гри** (імітація, спрощене судове слухання (суд prose), громадські слухання; розігрування ситуації за ролями. (У методичній літературі використовуються назви: «Рольова гра», «Програвання сценки», «Драматизація» тощо.)

#### Розігрування ситуації за ролями (програвання сценки)

**Рольова гра** імітує реальність призначення ролей, які вам дісталися, та дає змогу діяти «як насправді». Ви можете розігрувати свої ситуації, в яких ви вже побували. Вона допомагає навчитися через досвід та почуття. В ході рольової гри учасники «розігрують у ролях» певну проблему або ситуацію.

**Мета:** розігрування ситуації за ролями – визначити ставлення до конкретної ситуації або проблеми, набути досвіду шляхом гри.

**імітація:** учні реагують на конкретну проблему в рамках заданої програми. Хоча ці два підходи мають різноманітні характеристики, вони доповнюють один одного і мають на меті подальший розвиток уяви і навиків критичного мислення; сприяння висловленню суджень та думок; виховання в учнів спроможності знаходити і розглядати альтернативні можливості дій, виховання співчуття до інших людей.

#### Порядок проведення

Якщо рольову гру використовують у навчальному процесі, то така драматична вправа потребує ретельної підготовки. Початкові вправи мають бути простими з наступним ускладненням.

Не чекайте відшліфованої гри з самого початку. Дайте учням можливість провести рольову гру та імітувати історичні й сучасні ситуації. Змінійте види діяльності.

У цих стратегічних діях є чотири основні елементи: а) попереднє планування й підготовка вчителя; б) підготовка і тренінг учнів; в) активна участь класу в проведенні вправи; г) ретельне обговорення й міркування з приводу вправи.

Такі вправи слід проводити в атмосфері довіри, щоб учні не почувалися ніяково. Учні мають розуміти, що реагувати можна по-різному. Практика допоможе їм більш упевнено почуватися під час проведення таких вправ.

Після закінчення вправи учасники проводять ретельний і поглиблений аналіз. Не слід забувати, що, входячи в роль, ми приводимо в рух емоції, спогади, гальмування. Тому необхідно після проведення гри вивести дітей з ролей. Для цього проводять детальне обговорення ситуації. Необхідно пам'ятати про те, щоб кожен відповів на запитання:

- Як ви почувалися в тій чи іншій ролі?
- Що подобалося під час гри, а що — ні?
- Як цей досвід може вплинути на ваше подальше життя?

#### **Фрагмент уроку в 5 класі**

**Тема. П. Маар. «Машина для здійснення бажань...» Оптимістичний образ Суботика, його віра в силу думки й фантазії**

**Слово вчителя з елементами бесіди.** Чарівна істота, малий бешкетник і витівник, з яким ніколи не буває сумно – ось таким з'являється Суботик на сторінках книжки П. Маара.

**Завдання. Як вплинула на персонажів твору зустріч із Суботиком?**

**Рольова гра.** Уявіть себе в ролі одного із персонажів твору (пана Пляшкера, пані Моркван, пана Вівторакуса, пана Амфібера і т.д. – за власним вибором) і розкажіть про свою зустріч із Суботиком: яким ви побачили цього героя, яке враження він справив, які події сталися у вашому житті із появою Суботика тощо (як варіант: *це може бути перевіркою домашнього завдання*).

**Висновок.** Поява Суботика перетворює щоденне одноманітне життя персонажів на феєрверк дивовижних подій, захопливих пригод, не для всіх, однак, приемних.

**Використання інтерактивної методики в поєднанні з мультимедійними технологіями на уроках зарубіжної літератури є засобом підвищення ефективності уроку.**

Мультимедійні технології є важливою складовою сучасного освітнього простору.

**Мультимедія** – це сучасна комп'ютерна інформаційна технологія, що дає змогу об'єднувати в одній комп'ютерній програмно-технічній системі текст, звук, відеозображення, графічне зображення та анімацію (мультиплікацію). Кожен із застосовуваних інформаційних компонентів має власні виражальні засоби та дидактичні можливості, що спрямовані на забезпечення оптимізації процесу навчання.

**Арсенал дидактичних можливостей мультимедійних засобів навчання** (Основи нових інформаційних технологій навчання: Посібник для вчителів / Авт. кол. за ред. Ю.І.Машбиця. – К.: ІЗМН, 1997.) можна стисло визначити так:

- урізноманітнення форм подання інформації;
- урізноманітнення типів навчальних завдань;
- створення навчальних середовищ, які забезпечують «занурення» учня в уявний світ, у певні соціальні й виробничі ситуації;
- забезпечення негайного зворотного зв'язку, широкі можливості діалогозації навчального процесу;

– широка індивідуалізація процесу навчання, використання основних і допоміжних навчальних впливів, розширення поля самостійності;

- широке застосування ігрових прийомів;
- широкі можливості відтворення фрагмента навчальної діяльності (предметно-змістового, предметно-операційного і рефлексивного);
- активізація навчальної роботи учнів, посилення їх ролі як суб'єкта навчальної діяльності (можливість обирати послідовність вивчення матеріалу, визначення міри і характеру допомоги та ін.);
- посилення мотивації навчання.

Запровадження в навчальний процес сучасних інформаційних, зокрема комп'ютерно орієнтованих і телекомунікаційних технологій, у поєднанні з використанням інтерактивних методів навчання відкриває нові шляхи й надає широкі можливості для подальшої диференціації загального та професійного навчання, всебічної активізації творчих, пошукових, особистісно орієнтованих, комунікативних форм навчання, підвищення його ефективності, мобільності й відповідності запитам практики.

**Використання комп'ютерних технологій у процесі вивчення зарубіжної літератури сприяє реалізації таких завдань:**

- 1) зацікавлення учнів творами світової літератури;
- 2) унаочнення навчального матеріалу (можна поєднати чуттєві, слухові та зорові компоненти впливу на сприйняття художнього твору учнями. Це реалізуватиметься у музичній інтерпретації художнього тексту за одночасного супроводу ілюстративним матеріалом, можливими графічними зображеннями до твору).

#### **Фрагмент уроку в 11 класі**

**Тема. Життєвий і творчий шлях Г. Ібсена. Робота з відеколажем «Пам'ятники Г. Ібсену».**

– Розгляньте запропоновані зображення пам'ятників Г. Ібсену. Поміркуйте, що намагалися увіковічнити в них автори? Яке із запропонованих зображень пам'ятника викликало найсильніші враження?

– Який із пам'ятників Г. Ібсену, на вашу думку, є найбільш вдалим художнім уособленням постаті та творчості митця?

**Тема. Г. Ібсен. П'єса «Ляльковий дім»**  
**Бесіда.**

– Яку роль у розвитку драматичної дії та внутрішнього конфлікту відіграє остання розмова Нори і Хельмера?

– Порівняйте перший та останній діалог Нори і Торвальда у п'єсі.

**Перегляд кінофрагмента** телевізійного фільму «Нора» (реж. І. Унгуяру, 1980 р.)

**«Коло думок».** Чи можна стверджувати, що основний конфлікт у драмі розв'язано? Чи вдалося передати напругу і драматизм останнього діалогу героїв? Які художні засоби використані з цією метою у запропонованому кінофрагменті?

3) Розширення знань школярів із певної навчальної теми (так, відповідні CD-диски чи літера-

турні портали надають велику кількість цікавої та корисної інформації з основних та фонових знань, яких у звичайних посібниках зазвичай немає ).

### **Орієнтовні завдання**

– Перегляньте фрагмент документального фільму «Вовк, який змінив Америку». Складіть розповідь, як твір Е. Сетона-Томпсона вплинув на ставлення людей до світу тварин.

– Перегляньте навчальний відеофільм на диску. Користуючись отриманою інформацією, підготуйте розповідь про час, коли жив Льюїс Керролл, його долю, творчу історію книжки «Аліса в Країні Див».

– Перегляньте інформаційний матеріал літературного порталу та підготуйте повідомлення про особистість та творчість Е. Золя (10 клас).

4) Виконання творчих робіт різного роду (створення за допомогою комп'ютерних технологій власних творчих проектів – доповідей, рефератів, учнівських презентацій, публікацій, web-сайтів ).

### **Орієнтовні завдання**

– Доберіть з Інтернет-джерел ілюстративний матеріал та створіть відеколаж на тему: «Співати поновому про Любов...» (Ф. Петрарка) (Особливості теми кохання у сонетах Ф. Петрарки. 8 клас).

– Підготуйте віртуальну екскурсію за темою: «Романтизм у живописі та поезії XIX століття» (9 клас).

– Створіть відеоесе: «Поет з відчуттям нескінченності часів та просторів» (за поезією В. Вітмена) (10 клас).

Учні особливо цікавлять уроки, на яких напружено працює думка, коли вони відчувають себе дослідниками процесів і подій, співучасниками відкриттів. У мультимедійних програмах використовуються різноманітні прийоми, що активізують пізнавальну діяльність, допомагають учням спостерігати, аналізувати, робити самостійні висновки. Об'єктом такого вивчення є зміст мультимедійних засобів навчання. Вони дають матеріал для проведення самостійної роботи (складання розгорнутого плану та тез, виконання творчих робіт, домислення, проведення порівнянь і т.д.), хоч і самі за своєю суттю є базою, інструментом, середовищем її виконання.

Таким чином, доцільність проведення самостійної роботи за змістом мультимедійних засобів навчання полягає в тому, що вони допомагають учителям поставити проблему, активізувати сприймання, забезпечити міцне засвоєння знань, сприяють виробленню умінь і навичок самостійного оволодіння знаннями. Дидактична цінність полягає саме в тому, **що учні сприймають не «готові» знання, а виконують пошукову роботу**

**Результативність поєднання інтерактивних та мультимедійних технологій** залежить від того, наскільки воно відповідає структурі уроку і змісту навчального матеріалу, наскільки вчитель урахував специфіку класу (загальний рівень розвитку учнів, їх підготовку з даної теми, уміння працювати з мультимедійною інформацією і т.п.).

Отже, використання інтерактивних технологій, поєднання їх з іншими сучасними педагогічними технологіями сприяє: формуванню учнівських компетенцій (комунікативність, вміння спілкуватися, готовність працювати в групі та розв'язувати проблеми, організовувати, планувати та оцінювати свою діяльність, толерантно сприймати інші думки та погляди, брати їх до уваги, здатність до критичного та креативного мислення, вміння працювати з різними джерелами інформації тощо); високої результативності у засвоєнні знань і формування вмінь (у т.ч. вмінь співпрацювати), розвитку мотивації до навчальної діяльності, стимулювання учнів до активних дій із засвоєння знань.

### **Використані джерела**

1. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти. Освітня галузь «Мова і література» (Постанова Кабінету Міністрів України від 23.11.2011 р. № 1392 // Інформаційний збірник Міністерства освіти і науки України. – 2012. – № 4–5. – С. 3–56.

2. Концепція літературної освіти в 11-річній загальноосвітній школі (наказ Міністерства освіти і науки України від 26.01.2011 р. № 58) // Директор школи. – 2011. – № 27–28. – С. 58–63.

3. Зарубіжна література. 5–12 класи. Програма для загальноосвітніх навчальних закладів з українською мовою навчання. / Автори Ю. І. Ковбасенко, Г. М. Гребницький, Н. О. Півнюк, К. Н. Баліна, Г. В. Бітківська. Керівник авторського колективу Ю. І. Ковбасенко. За загальною редакцією Д. С. Наливайка. – К., Ірпінь: Перун, 2005. – 112 с.

4. Зарубіжна література. Програма для загальноосвітніх навчальних закладів. 5–9 класи (2012 р., зі змінами 2015 р.) [авт. колектив: О. М. Ніколенко (кер. авт. колективу), К. В. Таранік-Ткачук, С. П. Фоміна, О. В. Ревнищева, Т. П. Сегеда, Н. В. Онищенко] // Всесвітня література в сучасній школі. – 2015. – № 7–8. – С. 9–38.

5. Світова література. 10–11 класи. Програма для профільного навчання учнів загальноосвітніх навчальних закладів. Суспільно-гуманітарний, художньо-естетичний напрям. Академічний рівень / укладачі: Ю. І. Ковбасенко (кер. авт. колективу); Г. М. Гребницький, Т. Б. Недайнова, К. Н. Баліна, Г. В. Бітківська, І. А. Тригуб, О. О. Покатілова. – К.: Грамота, 2011.

6. Богосвятська А. Методика компетентісного викладання на уроках літератури / А. Богосвятська // Зарубіжна література в школах України. – 2012. – №7–8. – С.56–63.

7. Богосвятська А.М. Сучасні технології навчання / А.М. Богосвятська // Всесвітня література та культура. – 2013. – №3. – С. 8–9.

8. Демченко О. Розвиток комунікативних здібностей учнів на уроках світової літератури з використанням інноваційних методів навчання / О. Демченко // Всесвітня література в сучасній школі. – 2012. – № 6. – С.20–22.

9. Леонова Н.С. Організація роботи з обдарованими дітьми в закладах нового типу / Н.С. Леонова // Педагогічна майстерня. – 2013. – №7 – С.7–12.

10. Матвеева О.В. Компетентна людина – людина діяльна / О.В. Матвеева // Зарубіжна література в школах України. – 2014. – №3. – С.13–11.

11. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. – К.: А.С.К., 2004. – 192 с.

12. Сингіна Ю.В. Использование педагогических технологий на уроках русского языка и литературы как условие обеспечения современного качества образования [Електронний ресурс]. <http://www.uchportal.ru/publ/15-1-0-1157>.

13. Туров М.П. Інноваційні системи навчання і виховання обдарованої особистості / М.П. Туров. – К.: Інформаційні системи, 2009. – 234 с.

**Н. В. Химера,**

завідувач начальної лабораторії методики викладання зарубіжної літератури КВНЗ КОР «Академія неперервної освіти»