

Інтерактивні технології вивчення світової літератури в школі



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

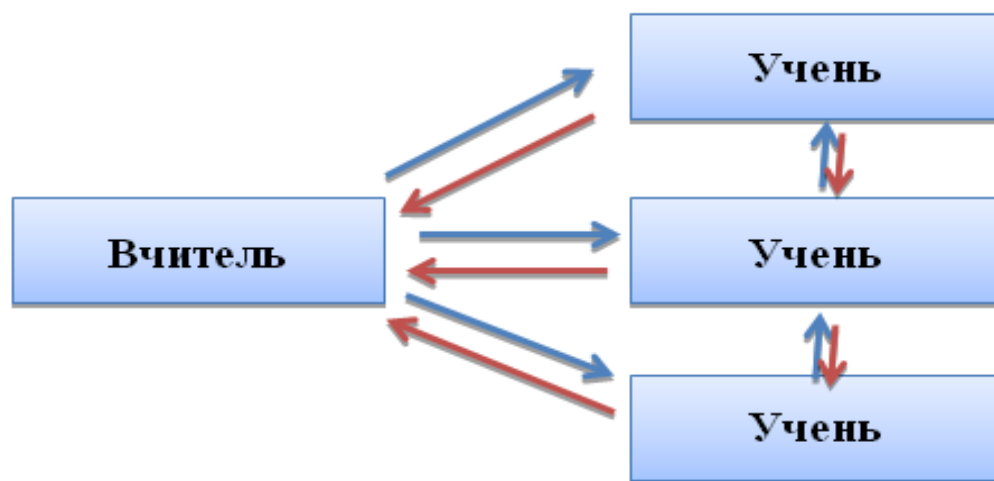
А.Дистервег

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 (укладання літературної вікторини за прочитаним, створення ребусів, головоломок, написання творів тощо).



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

Манга (японський комікс) до трагедії «Ромео і Джульєтта». Ілюстратор – Соня Леонг



• 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. Теній К.



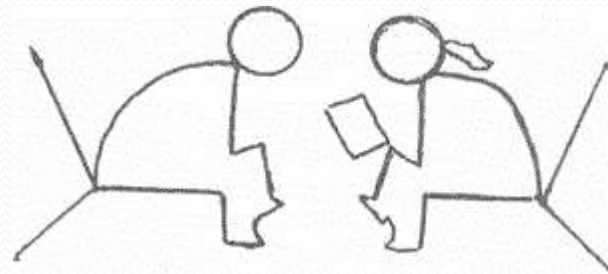
• Даймонд на тему «Майстер і Маргарита»

1. Майстер
2. талановитий, вразливий.
3. Творить, кохає, страждає
4. Заслугує спокою. **Творить добро**
5. **сильний, справедливий.**
6. Грає, викриває, вирішує
7. Воланд.



Види інтерактивного навчання в парах

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



Мотиватор на літературну тему



Постер на літературну тему



«Дуддл» (заставка для Google)



День рождения Жюль Верна

Google Search

I'm Feeling Lucky



День рождения Ганса Христиана Андерсена

Google Search

I'm Feeling Lucky



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»



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.

Буктрейлер на уроках літератури



Буктрейлер – відеоролик рекламного характеру про книжку, метою якого є популяризація конкретного твору

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 (ілюстрації, фрагменти кіно і мультфільмів, звуковий та текстовий ряд).
- 5. Змонтуйте зібраний вами матеріал у вигляді короткого (3-5 хвилин) відеоролика.



Скрапбукінг (оформлення фотографій, вирізок у сторінки чи альбоми) на літературну тему



Як створити скрапбукінг за літературним твором

- Виберіть художній твір, якому буде присвячений ваш альбом.
- Намалюйте ескізи сторінок альбому.
- Доберіть необхідний вам матеріал для оформлення альбому (фотографії, ілюстрації, вирізки, інші декоративні елементи).
- Оформіть сторінки альбому.
- Продумайте дизайн обкладинки альбому та створіть її.
- Зберіть усі сторінки альбому та його обкладинку під одну палітурку

Кардмейкінг (листівки ручної роботи на тему книжки)



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)



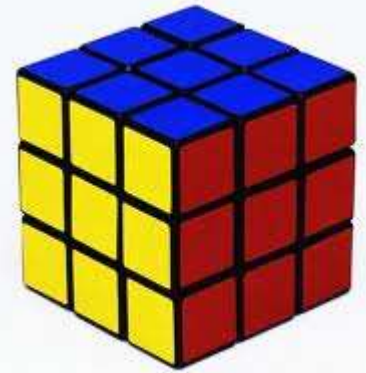
Алгоритм роботи в “акваріумі”

- 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:
 - ❖ наскільки адекватним, цікавим та оригінальним було розв’язання проблеми, запропоноване учасниками «акваріуму»;
 - ❖ ступінь аргументованості висловлених поглядів учасників “акваріуму”;
 - ❖ які з наведених аргументів та фактів виявилися найбільш переконливими;
 - ❖ хто з учасників виявив найбільшу компетентність, оригінальність та творчість.

Алгоритм “кубування”

“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.



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

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