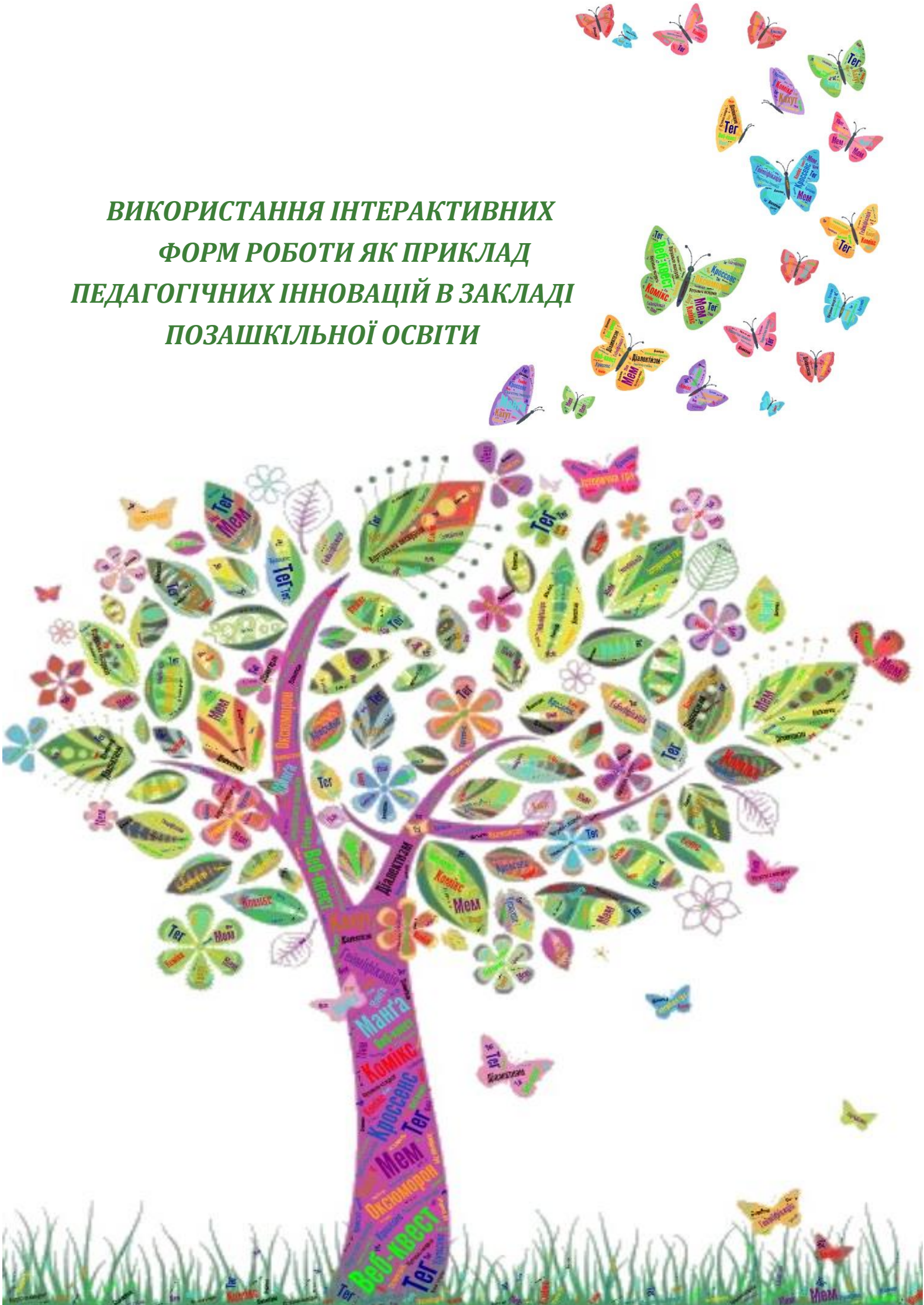
ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ФОРМ РОБОТИ ЯК ПРИКЛАД ПЕДАГОГІЧНИХ ІННОВАЦІЙ В ЗАКЛАДІ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ



ХАРКІВСЬКА ОБЛАСНА ДЕРЖАВНА АДМІНІСТРАЦІЯ
ДЕПАРТАМЕНТ НАУКИ І ОСВІТИ
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «ХАРКІВСЬКА ОБЛАСНА СТАНЦІЯ ЮНИХ ТУРИСТІВ» ХАРКІВСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ФОРМ РОБОТИ ЯК ПРИКЛАД ПЕДАГОГІЧНИХ ІННОВАЦІЙ В ЗАКЛАДІ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

Харків 2022

Матеріали, наведені у збірнику, висвітлюють інноваційні технології навчання, які підвищують мотивацію здобувачів освіти, сприяють активізації освітнього процесу та покращенню якості освіти.

Збірник знайомить з інноваційними методами навчання та виділяє прийоми мотивації до навчання у вихованців, містить авторські розробки педагогів Комунального закладу «Харківська обласна станція юних туристів» Харківської обласної ради, що використовуються на заняттях гуртків.

Збірка призначена для директорів, заступників директорів, методистів, керівників гуртків та інших працівників закладів позашкільної освіти.

Упорядники: Павелко І.В., методист КЗ «Харківська обласна станція юних туристів» Харківської обласної ради;
Пристюк Н. П., керівник гуртків Комунального закладу «Харківська обласна станція юних туристів» Харківської обласної ради

Відповідальна за випуск: Редіна В.А., директор КЗ «Харківська обласна станція юних туристів» Харківської обласної ради.

ЗМІСТ

Вступ 5

1. Інтерактивні технології в гуртковій роботі та їх роль у формуванні пізнавального інтересу дитини 7
2. Практичне застосування інтерактивних технологій 10
3. Інтерактивні технології на заняттях гуртків 15
4. Гейміфікація освітнього процесу у закладах позашкільної освіти 17
5. Веб-квест як інноваційна технологія навчання 33
6. Історичні інтернет-меми 42
7. Метод «Кроссенс» 43
8. Історичні комікси 52
9. Віртуальна екскурсія 56
10. Метод «Хмара тегів» 57
11. Історична гра «В розшуку» 60

Висновки 64

Список використаних джерел 65

Додатки 67

ВСТУП

Робота з вихованцями на заняттях краєзнавчих гуртків вимагає від керівника гуртків творчого підходу, особливо у виборі методичних прийомів і засобів, наочного матеріалу. Всі ці завдання вирішуються інноваційними методами.

Під інноваціями у навчанні розуміють (у широкому значенні) процес створення, поширення нових методів і засобів (нововведень) для розв`язання тих дидактичних проблем, які вирішуються звичними, традиційними методами, а також результат творчого пошуку нестандартних розв`язань різноманітних педагогічних проблем: нові технології, оригінальні дидактичні ідеї, форми і методи навчання.

Засвоєння знань, як основа навчання у традиційній системі, в інноваційному навчанні знаходиться на другому плані. Вони використовуються як засіб інтелектуального розвитку дитини, формування її творчого потенціалу. У такому навчанні акцент зміщується з традиційних організаційних форм і методів на творчу імпровізацію керівника, на його можливість відкривати, розробляти, удосконалювати і застосовувати творчі пізнавальні завдання для вихованців. В інноваційному навчанні на перший план висуваються творчі і продуктивні завдання, які визначають суть і мотиви вибору освітньої діяльності дітей.

Візуальне представлення навчального матеріалу дозволяє передати необхідний об'єм інформації при стислості його викладу, що сприяє кращому і швидшому засвоєнню матеріалу вихованцями. За умови систематичного використання візуальних прийомів в освітньому процесі у поєднанні з традиційними методами навчання можна значно підвищити ефективність освітнього процесу, стимулювати інтерес вихованців до дослідження та їх активність; розвивати алгоритмічний стиль мислення, формувати вміння приймати оптимальні рішення, варіативно діяти тощо. У зв’язку зі зростанням ролі візуальної комунікації перед вчителем постає актуальне завдання вміти візуалізувати навчальний матеріал.

Чи знаємо ми інформацію якого типу представлення ви краще запам'ятовуєте – текстову, графічну чи звукову? А чому надають перевагу ваші учні?

У сучасних умовах все частіше можна почути такий вираз як «кліпова молодь», тобто покоління, здатне отримувати більше інформації з деяких візуальних комп'ютеризованих джерел, а зовсім нетрадиційним способом - шляхом читання книг.

У сформованих умовах інформаційного суспільства необхідно доповнювати освітній процес сучасними ресурсами, до числа яких відносять навчальні елементи, одягнені у візуальну форму, які можна відтворювати або використовувати як із залученням електронних ресурсів, так і без них.

Візуальна інформація краще сприймається і дозволяє швидко і ефективно донести до вихованців власні думки та ідеї. Фізіологічно,

сприйняття візуальної інформації є основною для людини. Є численні дослідження, які підтверджують, що:

• 90% інформації людина сприймає через зір;

• 70% сенсорних рецепторів знаходяться в очах;

• близько половини нейронів головного мозку людини задіяні в обробці візуальної інформації;

• на 19% менше при роботі з візуальними даними використовується когнітивна функція мозку, що відповідає за обробку та аналіз інформації;

• на 17% вище продуктивність людини, що працює з візуальною інформацією;

• на 4,5% краще згадуються докладні деталі візуальної інформації;

• в 60 000 разів швидше сприймається візуальна інформація в порівнянні з текстовою.

Проблема застосування інновацій в освітньому процесі була в центрі уваги таких українських дослідників, як О.Єльникова, Г.Коберник, О.Коберник, О.Комар, Т.Кравченко, М.Крайня, Г.Крівчикова, В.Мельник, Л.Пироженко, Н.Побірченко, О.Пометун та ін., які обґрунтовують доцільність застосування інтерактиву для посилення ефективності процесу навчання.

На жаль, використання інтернет-мемів вітчизняними фахівцями не досліджувалося. У вітчизняних інтернет –виданнях інформацію про меми в освітньому процесі та особливостях використання їх на уроках історії приділив журнал «На урок». У цьому ж журналі була розміщена інформація про можливості використання коміксів при вивченні історії. Активно використовує комікси при вивченні історії і фіналіст конкурсу Global Teacher Prize Ukraine 2018 року Олександр Чучаєв вчитель історії та правознавства з міста Благовіщенське Кіровоградської області. Прийоми, які використовують сучасні вчителі на уроках, можливо та доцільно використовувати і керівникам історико-краєзнавчих гуртків. Тим більше, що можливостей у керівника гуртка значно більше, мається на увазі більш широкі рамки програми, можливість зосередитися на дослідженні історії рідного краю.

Активне застосування візуальних методів дає можливість розвитку у дітей найважливішого інструменту оперативного освоєння дійсності - можливість засвоювати не сукупність готових знань, а опановувати методами набуття нових знань при стрімкому збільшенні обсягу інформації у світі в цілому.

Досвід роботи КЗ «Харківська обласна станція юних туристів» дозволяє стверджувати про доцільність використання інтерактивних методів на заняттях туристсько-краєзнавчих гуртків.

1. Інтерактивні технології в гуртковій роботі та їх роль у формуванні пізнавального інтересу дитини

У сучасних умовах заклади позашкільної освіти стають невід'ємним компонентом освітньої структури, який сприяє всебічному, гармонійному розвитку особистості учня, його соціальній адаптації та самореалізації в суспільстві. Позашкільні заклади, що працюють у соціально-культурній та освітній сферах, доповнюють шкільну освіту та створюють позитивне виховне середовище для учня. Вони виступають гнучкими виховними інфраструктурами, спроможними здійснювати виховання громадянина незалежної держави України - творчої особистості, здатної вдосконалювати себе та свою країну.

Останні десятиріччя значно підвищилися вимоги до позашкільної освіти як рівноправного інституту в загальній системі освіти, відповідно до чого постало питання щодо переосмислення стратегічних питань оновлення або реформування діяльності закладів позашкільної освіти. При цьому головним залишається визначення, що позашкільна освіта - це спеціально організована діяльність, яка має яскраво виражену власну специфіку впливу, що дає їй певні переваги перед іншими засобами виховання. Це, передусім, добровільність участі дітей у позашкільній роботі; диференціація її за інтересами і спрямованістю на певний тип діяльності; постановка конкретних практичних завдань перед кожним вихованцем у його творчому становленні; оволодіння знаннями та уміннями за індивідуальними планами.

Сьогодні освітньо-виховний процес у закладах позашкільної освіти передбачає охоплення таких галузей знань і практичної діяльності, які виходять за межі уроку, підручника, навчального плану школи. Тому педагогічним працівником цих закладів повинна бути особа з високими моральними якостями, яка має належний рівень професійної підготовки, здійснює педагогічну діяльність, забезпечує результативність та якість своєї роботи.

У зв'язку із зазначеним методична робота КЗ «Харківська обласна станція юних туристів» Харківської обласної ради спрямована на всебічне удосконалення освітньо-виховного процесу: розширення програмно-методичного забезпечення, запровадження нових форм і методів діяльності, підвищення майстерності педагогічних працівників, що полягає в опрацюванні нової наукової інформації з метою розвитку творчого потенціалу сучасного керівника гуртка, вдосконалення його методичної культури.

Проте, вдосконалення освітньо-виховного процесу неможливе без активної участі вихованців (учнів гуртків), оскільки, як педагог так і учень, є рівноправним учасником навчання.

Як правило, сучасна система навчання чекає від керівника охоплення великого обсягу інформації й орієнтована на рівні «знання» та «розуміння». Це підштовхує педагога на використання в основному пасивних методів

навчання. У середньовіччі використання пасивних методів було виправдане. Педагог мав можливість передати весь обсяг відомої на той час інформації з будь-якого предмета своєму учневі. У сучасному світі ситуація кардинально змінилася. Неможливо одній людині знати все, навіть у якій-небудь одній царині знання. До того ж, як відомо, численні факти добре запам'ятовують комп'ютери. Учні ж повинні мати цілком інші навички: думати, розуміти суть речей, осмислювати ідеї та концепції і вже на основі цього вміти шукати потрібну інформацію, трактувати її та застосовувати в конкретних умовах, формулювати й відстоювати власну думку. Саме цьому сприяють інтерактивні технології.

Інтерактивні технології можна представити як різновид активних методів навчання. Сутність інтерактивних технологій у тому, що навчання відбувається шляхом взаємодії всіх, хто навчається. Це співнавчання (колективне, кооперативне, навчання в співпраці).

Педагогічний словник дає таке визначення: **«Інтерактивне навчання (від лат. Interaction – взаємодія) – навчання, побудована на взаємодії учнів з навчальним оточенням, навчальним середовищем, що служить сферою засвоєння знань».**

Поняття **«інтерактивне навчання»** уявляє собою переклад англомовного терміну interactive learning, який означає учіння (стихійне чи спеціально організоване), засноване на взаємодії, і навчання, побудоване на взаємодії.

Інтерактивне навчання – це навчання в режимі діалогу, під час якого відбувається взаємодія учасників педагогічного процесу з метою взаєморозуміння, спільного вирішення навчальних завдань, розвитку особистісних якостей учнів.

Інтерактивне навчання засноване на прямій взаємодії учнів (тих, хто навчається) з навчальним оточенням. Навчальне оточення, чи освітнє середовище, виступає як реальність, в якій учасники знаходять для себе область засвоєного досвіду. Якщо розглядати інтерактивне навчання глибше, то мова йде не просто про залучення емпіричних спостережень, життєвих вражень учнів у якості допоміжного матеріалу, ілюстративного доповнення. Досвід учня-учасника слугує центральним джерелом навчального пізнання. В традиційному навчанні ведучий (тренер, викладач, учитель) виконує роль «фільтра», що пропускає через себе навчальну інформацію, в інтерактивному – роль помічника в роботі, одного з джерел інформації.

У порівнянні з традиційним в інтерактивному навчанні змінюється і взаємодія з ведучим: його активність поступається місцем активності учнів, його задача – створити умови для їх ініціативи. В такому навчанні учні виступають не пасивними суб'єктами навчання, але повноправними учасниками, їх досвід важливий не менше, ніж досвід ведучого, який не дає готові знання, а спонукає до самостійного пошуку.

Основою роботи в інтерактивному навчанні є досвід, який мають учасники. Ключ, що запускає механізм переробки досвіду, - питання

ведучого. Від цих питань досвід учасників продовжував би залишатися не переробленим.

Отже, інтерактивне навчання ґрунтується на власному досвіді учасників, але будувати свою роботу здебільшого навколо сприймання досвіду на слід, оскільки, сприймати – не означає розуміти. Об'єм досвіду, його інтенсивність – тільки передумова для його інтенсивного, глибокого осмислення, тобто для сприймання власне навчальних результатів. Забезпечити цю умову потрібно, але обмежуватися нею не потрібно.

Наступними важливими складовими інтерактивного навчання є активність і ініціатива.

Питання забезпечення активності вихованця під час гурткового заняття не є безперечною, тому що існує багато прийомів та способів із допомогою яких педагог може підтримувати високу активність учнів, але вони все ж будуть залишатися пасивними глядачами і слухачами.

Як правило активність поділяють на фізичну, соціальну і пізнавальну.

Приклади фізичної активності. Учасники: змінюють робоче місце, пересідають; говорять; пишуть; слухають; малюють тощо.

Приклади соціальної активності. Учасники: задають питання; відповідають на питання; обмінюються думками тощо.

Приклади пізнавальної активності. Учасники: вносять доповнення чи поправки у виклад керівника гуртка; виступають як один із джерел професійного досвіду; самі знаходять розв'язання проблеми.

У повноцінному навчанні учасники взаємодіють і з фізичним, і з соціальним оточенням (один з одним і з тренером), і зі змістом, що вивчається. Основне правило звучить просто: всі три види активності повинні бути взаємопов'язані і різноманітні.

Рухова (фізична) активність – ще не означає взаємодії учасників зі змістом, що вивчається; ігрові рухові вправи, якщо вони ізольовані від змісту, виступають як «просто розминки». Точно так же не пов'язані зі змістом завдання на спілкування (комунікативна, мікросоціальна активність) перетворюються у абстрагований засіб пожвавлення обставин.

Метою впровадження інтерактивних технологій у гурткову роботу є підвищення ефективності і якості заняття, формування пізнавального інтересу учнів.

Розглядаючи гурткове заняття як сукупність факторів педагогічно спрямованої дії на особистість дитини, враховуючи особливості освітньо-виховного процесу в закладі позашкільної освіти, під час підготовки до заняття керівник гуртка має обирати ті приклади інтерактивних прийомів навчання, які є прийнятними саме на гурткових заняттях, а також урізноманітнювати форми проведення базових розділів занять.

2. Практичне застосування інтерактивних технологій

Можна умовно класифікувати інтерактивні технології навчання за формами (моделями) навчання:

- Інтерактивні технології кооперативного навчання.
- Інтерактивні технології колективно-групового навчання.
- Технології ситуативного моделювання.
- Технології опрацювання дискусійних питань [12]

До інтерактивних технологій **кооперативного** навчання відносяться парна та групова робота.

Робота в парах є різновидом роботи в малих групах. Ця форма роботи дозволить вихованцям набути навичок співробітництва, оволодіти уміннями висловлюватись та активно слухати.

Організовуйте свою роботу так:

1. Прочитайте надане завдання та інформацію до його виконання.
2. Визначте, хто буде говорити першим.
3. Висловіть свої думки, погляди на проблему по черзі.
4. Дійдіть спільної думки.
5. Визначте, хто буде очолювати результати роботи вихованців.

Для ефективного спілкування в парах необхідно враховувати кілька моментів:

1. Зверніть увагу на:

- мову тіла: сідайте обличчям до того чи тієї, з ким говорите, нахиляйтеся вперед, встановіть контакт очима;
- допомагайте партнерові чи партнерці говорити, використовуючи звуки та жести заохочення: кивок головою, доброзичливу посмішку та ін;
- якщо необхідно, ставте уточнюючі запитання (запитання, які допомагають прояснити ситуацію, уточнити дещо з того, що вже відомо);
- під час висловлювання говоріть чітко, по суті справи, наводячи приклади і пояснюючи свої думки.

2. Запам'ятайте, чого не слід робити під час активного слухання:

- давати поради;
- змінювати тему розмови;
- давати оцінки особі, яка говорить;
- перебивати;
- розповідати про власний досвід [12].

Метод "Коло ідей" є ефективним з вирішення гострих суперечливих питань та корисним для створення списку загальних ідей.

Метою методу є залучення всіх учасників у дискусію. Він дозволяє уникнути ситуації, коли перша група, що виступає, подає всю інформацію з проблеми.

Порядок проведення:

1. Педагог висуває дискусійне питання та пропонує його обговорити в кожній групі.

2. Після того, як вичерпався час на обговорення, кожна група висуває лише один аспект того, що вони обговорювали.
3. Групи висловлюються по черзі, поки не будуть вичерпані всі ідеї.
4. Під час обговорення теми складається список зазначених ідей і записується на дошці.

Метод "Акваріум" є ефективним методом розвитку вмінь ведення дискусії.

Після того як керівник розділяє вихованців на дві-чотири групи і пропонує їм завдання для виконання та необхідну інформацію, одна з груп сідає в центр класу, утворивши внутрішнє коло.

Учасники цієї групи починають обговорювати запропоновану проблему. Всі інші мовчки спостерігають за обговоренням. Групі, що працює, для виконання завдання необхідно:

1. Прочитати вголос ситуацію.
2. Обговорити її в групі, використовуючи метод дискусії.
3. Дійти спільного рішення.

На цю роботу групі дається 3-5 хв. Усі інші мають тільки слухати, не втручаючись у хід обговорення, спостерігають, чи відбувається дискусія за визначеними правилами. Після закінчення часу група займає свої місця, а педагог ставить запитання.

Після цього місце в "Акваріумі" займає інша група і обговорює наступну ситуацію (проблему).

«Карусель» - це варіант кооперативного навчання, при якому одночасно залучаються в роботу всі учасники. Відбувається активне спілкування та обговорення проблеми між усіма вихованцями. Цю технологію варто застосовувати для:

- збирання інформації з будь-якої теми;
- інтенсивної перевірки обсягу та глибини знань;
- розвитку вміння аргументувати свою позицію.

Вихованці об'єднуються у кілька бригад (залежить від кількості проблем, що будуть вирішуватися). Кожна з них обирає бригадира, який відповідає за збір інформації. Групи отримують завдання, обговорюють його та занотовують на аркуші паперу основні тези (до 3 хв.). Після запису інформації аркуші передаються за годинниковою стрілкою від однієї групи до іншої. Кожна команда знайомиться із записаними фактами та при необхідності доповнює своїми. Коли „карусель" робить один оберт, бригада узагальнює матеріали та звітує з певної проблеми.

Метод "Навчаючи-вчуся" («Броунівський рух») надає можливість взяти участь у навчанні та передачі своїх знань однокласникам.

Організація:

- після того як педагог назвав тему та мету заняття, роздав картки із завданням, вихованці повинні ознайомитися з інформацією, що міститься на картці;

- якщо щось незрозуміле, запитайте про це та перевірте, чи правильно ви розумієте інформацію;
- підготуйтеся до передання цієї інформації іншим у доступній формі;
- необхідно ознайомити зі своєю інформацією колег. Вихованець має право говорити тільки з однією особою. Завдання полягає в тому, щоб поділитися своєю інформацією з іншими вихованцями і самому дізнатися про певну інформацію в них;
- тоді, коли всі поділилися та отримали інформацію, розкажіть, про що ви дізналися від інших.

До технологій колективно-групового навчання можна віднести ті технологій, які передбачають фронтальну роботу.

Метод "Мікрофон" надає можливість кожному і кожній сказати щось швидко, по черзі, відповідаючи на запитання або висловлюючи свою думку чи позицію.

Правила проведення такі:

- говорити має тільки той чи та, у кого "символічний" мікрофон;
- відповіді не коментуються і не оцінюються;

Після того, як педагог об'єднав вихованців у малі групи і всі отримали завдання, група на короткий час (3-5 хв.) повинна виконати це завдання та оголосити результати роботи своєї групи.

Правила роботи в малих групах, які допоможуть організувати роботу:

1. Швидко розподіліть ролі в групі
2. Висловлюються спочатку за бажанням, а потім по черзі.
3. Не перебивають один одного.
4. Обговорюють ідеї, а не особи учнів, що висловили цю ідею.
5. Утримуються від оцінок та образ учасників групи.
6. Намагаються в групі дійти спільної думки, хоча в деяких випадках у групі може бути особлива думка і вона має право на існування.

"Мозковий штурм" - це ефективний метод колективного обговорення, пошук рішень, що спонукає учасників проявляти свою уяву та творчість, який досягається шляхом вільного вираження думок усіх учасників і допомагає знаходити кілька рішень по конкретній темі.

1. Всі учасники "штурму" пропонують ідеї щодо розв'язання висунутої проблеми (ідеї можуть бути будь- якими, навіть фантастичними).
2. Учень записує всі ідеї, що пропонуються.
3. Коли група вважає кількість поданих ідей достатньою, їх подання припиняється.
4. Після того як майже всі ідеї зібрані, вони групуються, аналізуються, розвиваються групою.

Метод "Ажурна пилка" («Мозаїка», «Джиг-со») дозволяє вам працювати разом, щоб вивчити значну кількість інформації за короткий проміжок часу, а також заохочує вас допомагати один одному вчитися навчаючи.

Під час роботи за допомогою методу "Ажурна пилка" всі повинні бути готовими працювати в різних групах. Спочатку ви будете працювати в

"домашній" групі. Потім в іншій групі ви будете виступати в ролі "експертів" з питання, над яким ви працювали в домашній групі та отримуєте інформацію від представників інших груп. Ви знову повернетесь у свою "домашню" групу для того, щоб поділитися тією новою інформацією, яку вам надали учасники інших груп. Отже, за допомогою методу "Ажурна пилка" за короткий проміжок часу можна отримати великий обсяг інформації.

Арсенал інтерактивних ігор досить великий. А найбільш поширеними з них є моделюючі, які відносяться **до технології ситуативного моделювання.**

Розігрування ситуації по ролях. Мета розігрування - визначити ставлення до конкретної життєвої ситуації, набути досвіду шляхом гри.

Рольова гра імітує реальність призначення ролей, які вам дісталися, та надає можливість "діяти як насправді". Ви можете розігрувати свої власні ситуації, в яких вже побували. Якщо ви берете участь у рольовій ситуації, ви повинні:

- чітко дотримуватися своєї ролі;
- намагатись слухати партнерів по грі та педагога;
- не коментувати дії інших, знаходячись у ролі;
- намагатись поставитися до своєї ролі як до реальної життєвої ситуації, в яку ви потрапили;
- вийти з ролі по закінченню сценки;
- взяти участь в обговоренні розіграної ситуації та поділитися своїми відчуттями під час перебування в ролі.

Симуляційні ігри (симуляції) - це створення педагогом ситуацій, під час яких вихованці копіюють у спрощеному вигляді процеси, які відбуваються в справжньому суспільному, економічному та політичному житті. Отже, симуляції є «мініатюрною» версією реальності. Цей метод наближений до рольової гри, але він істотно відрізняється від неї, бо його мета — не представлення поведінки конкретних особистостей, а ілюстрування певних явищ і механізмів (наприклад, дії закону попиту і пропозиції, процедури ухвалення рішень в органах місцевого самоврядування чи механізм господарського росту). Отже, в симуляції не йдеться про демонстрування акторських здібностей, а про вміле і за можливості безособове відтворення даного процесу.

Дискусія - це широке публічне обговорення якогось спірного питання. Воно значною мірою впливає на розвиток критичного мислення, дає можливість визначити власну позицію, формує навички відстоювати свою думку, поглиблює знання з обговорюваної проблеми. Метод навчає вихованців виробляти й формувати аргументи, висловлювати думки з дискусійного питання у виразній і стислій формі, переконувати інших [14].

До дискусії діти готуються заздалегідь: ознайомлюються з етапами, підбирають матеріал, працюють з додатковою літературою. Цей метод використовується для демонстрації різноманітних поглядів на проблему, що вивчається. Розглядаючи протилежні позиції з дискусійної проблеми, учні

ознайомлюються з альтернативними поглядами, на практиці навчаються захищати свою власну позицію, вислуховують інших.

До технології опрацювання дискусійних питань можна віднести метод «Прес», який використовується у випадках, коли виникають суперечливі питання і вам потрібно зайняти й **чітко аргументувати визначену позицію з проблеми, що обговорюється, переконати інших у вашій правоті. Метод дасть вам можливість навчитися формулювати та висловлювати свою думку з дискусійного питання аргументовано, в чіткій та стислій формі, впливати на думку ваших співрозмовників.**

Щоб бути чітким та переконливим, ваше висловлювання повинно мати таку структуру й етапи

Позиція: почніть зі слів *"Я вважаю, що ...*" та висловіть свою думку, поясніть, у чому полягає ваша точка зору.

Обґрунтування: починаючи словами *"...тому, що...",* наведіть причину появи цієї думки, тобто поясніть, на чому ґрунтуються докази на підтримку вашої позиції.

Приклад: продовжуйте висловлювання словом "... *наприклад..."* та наведіть факти, дані, що підтверджують вашу позицію.

Висновки: закінчте висловлювання *"Отже (тому), я вважаю..."* і узагальніть свою думку, зробіть висновок про те, як необхідно діяти (це своєрідний заклик прийняти вашу позицію).

У ваших виступах, якщо це можливо, використовуйте:

- думку експертів;
- статистичні та наукові дані;
- закони України;
- інші допоміжні матеріали (речові докази, газетні статті, думки інших учнів, громадян тощо).

Ток-шоу". Метою такої форми роботи є отримання навичок публічного виступу. Педагог є ведучим. На ток-шоу робота організовується так:

1. Оголошується тема дискусії.
2. Запрошуються висловитися із запропонованої теми “запрошені гості".
3. Слово надається глядачам, які можуть виступити із своєю думкою протягом 1 хв. або поставити запитання "запрошеним".
4. “Запрошені" мають відповідати лаконічно та відверто.
5. Ведучий також має право поставити своє запитання або перервати виступаючого за лімітом часу.

Ця форма роботи допоможе навчитися брати участь у загальних дискусіях, висловлювати та захищати власну позицію [12].

3. Інтерактивні технології на заняттях гуртків.

Застосування інтерактивних технологій висуває певні вимоги до структури занять у гуртках закладів позашкільної освіти. Як правило, структура таких занять складається з п'яти етапів:

Мотивація.

Оголошення теми та очікуваних результатів.

Надання необхідної інформації.

Інтерактивна вправа.

Підведення підсумків [12].

Суб'єкт навчання має бути налаштований на ефективний процес пізнання, мати особистісну зацікавленість, без цього не може бути ефективного засвоєння знань. З цією метою можуть бути використані прийоми, що викликають у вихованців здивування, інтерес до змісту знань. Найбуденніші й розповсюджені явища, події, предмети можуть стати дивними, якщо на них подивитися з іншої точки зору. Здивування - початкова фаза розвитку пізнавального інтересу. Цей прийом збуджує увагу дітей не тільки на заняттях, але й може мати „пролонговану" дію впродовж тривалого часу після заняття. Так, на заняттях з народознавства, вивчаючи тему «Рослини - символи та обереги нашого народу», керівник гуртка може повідомити, що *у Новорічній обрядовості задовго до привнесеного Петром І звичаю ставити ялинку, в Україні використовували інше дерево. Його викопували восени і ставили в діжку з землею у хаті, де воно стояло до Нового року. За тим, як росло дерево, передбачали свою долю: якщо до Нового року воно зацвітало,* це *був добрий знак. Цим деревом була вишня.* До цього ж методичного прийому можна віднести такі варіанти: «Що відбудеться, якщо...?» У цих питаннях розглядаються парадоксальні ситуації. *Наприклад «Що відбудеться, якщо зникнуть аптечні ліки».* Вихованці самі можуть знайти і запропонувати подібні ситуації для обговорення.

Приваблива мета - перед гуртківцем ставиться проста, розумна і приваблива для них мета, досягаючи якої вони опановують навчальні завдання, що запланував педагог. Цей прийом тісно пов'язаний з мотивацією навчання і є надзвичайно важливим саме в позашкільному закладі, де відвідання занять добровільне. У позашкіллі мотивація занять тільки одна - інтерес. „Приваблива мета" може бути розрахована на одне заняття (підготувати подарунки до свята, отримати відзнаку, тощо), на певну частину заняття (отримати пазл за правильно виконане завдання), на один вид роботи [13].

Фантастична добавка. У цьому прийомі керівник гуртка реальну ситуацію доповнює елементами фантастики. *Наприклад, перенести навчальну ситуацію у далеке минуле нашого народу, на іншу планету, у казку.*

Відстрочена відгадка. На початку заняття керівник гуртка дає загадку (або маловідомий і дивний факт), відгадку на яку можна дізнатися на занятті під час роботи над новим матеріалом. *Наприклад, можна за кожне*

правильно виконане завдання давати дітям пазл від цілої частини, а в кінці заняття пазли скласти і дізнатись відгадку.

Асоціації. Цей метод залучає власний досвід вихованців, має високий рівень зацікавленості, проводиться фронтально. Його доцільно використовувати під час мотивації вивчення теоретичного матеріалу. Залежно від змісту має три форми проведення:

Поняття. Педагог вертикально на дошці записує основне поняття, яке мають опрацювати вихованці. Далі він просить учнів назвати ознаки цього поняття або асоціації, яке воно у них викликає. Обов'язковою умовою є те, щоб слова мали спільні з основними поняттями літери. *Наприклад, керівник гуртка, вивчаючи обереги українського народу записує слово, а діти дібрали такі асоціації:*

О - особливий

Б - безцінний, багатогранний

Е - енергетично заряджений

Р - реально приносить радість

І - індивідуально виготовлений, історично-обумовлений

Г - гарний, глибинний зміст

Квітка. Педагог малює квітку (серединка та чотири пелюстки).У серединці записує основне поняття. Після цього він просить вихованців назвати прояви й характеристики поняття й записує їх на пелюстках.

Прямокутник. Педагог малює на дошці прямокутник і записує на ньому основне поняття. Потім він просить вихованців назвати його синоніми, антоніми, прикметники, дієслова, що, на їхню думку, пов'язані з цим поняттям. Усі вони записуються на відповідних сторонах прямокутника.

Показуха (скульптура). Педагог називає поняття, дію, процес або явище. Об'єднавши дітей в декілька груп, він пропонує представникам кожної групи через хвилину представити його у вигляді скульптури (без слів). Після демонстрації керівник гуртка організовує обговорення.

Яку саме інтерактивну методику доцільно використати під час заняття, обирає безпосередньо керівник гуртка, враховуючи тему, мету, поставлені задачі.

Наприклад, на основі інтерактивних методик педагог створює ігрові ситуації. Так „мозковий штурм" перетворюється в нараду піратів. Гуртківцям повідомляють, що піратський корабель зазнав аварії і команда потрапила в незнайоме місце і потрібно зібрати матеріал, про даний населений пункт, звідки і як з'явилась назва даної місцевості, озер, річок, вулиць, площ, як зберігаються історичні та культурні пам'ятки в даному населеному пункті. Капітан приймає рішення скликати нараду команди, щоб у умовах дефіциту часу та інформації знайти ефективний розв'язок задачі.

Знайомлячи вихованців з рідною Харківщиною ,щоб виявити рівень знань дітей з даної теми, можна застосувати метод «вірю - не вірю», або запропонувати їм частину речення, а вони повинні по черзі його продовжити.

Момент змагання, як засіб активізації та утримання тривалий час уваги, навчальної активності завжди був дієвим. Змагання може бути присутнім в роботі гуртка як окремий момент заняття, а може стати формою проведення всього заняття, як підбиття підсумків, вивчення цілої теми, опанування всього концертного номеру

Враховуючи те, що заклад позашкільної освіти не маніпулює оцінками, головною мотивацією навчання тут є виключно інтерес. Відлякати гуртківця негативною оцінкою дуже просто, а заохотити, помітити найменшу вдачу („ти ще трошки попрацюєш, і я впевнений, що робота стане кращою"; „я відчуваю, що ти зможеш..."), створити позитивний настрій, вселити впевненість в свої сили керівник і може, і зобов'язаний [13].

Прийом «Дитяче журі» - дає можливість гуртківцям не тільки оцінити роботу товаришів, але й розвивати вміння дітей аналізувати, відбирати вагомі критерії оцінки, обґрунтовувати свої висновки. Цей прийом можна широко використовувати у гуртках краєзнавчого напрямку, коли в колективі обговорюють які роботи надати на конкурс, акцію, залучати до роботи в журі старших гуртківців.

Ідеальна оцінка - вихованцям пропонують самим поставити собі оцінки за виконану роботу, за виступ на конференції, за підсумки одного заняття. Це показовий прийом з точки зору оцінки вимогливості керівника до гуртківців, як правило, критерії оцінювання учнів орієнтовані на рівень вимог керівника і це може стати приводом до роздумів керівника щодо корекції своєї роботи [13].

4. Гейміфікація освітнього процесу у закладах позашкільної освіти.

Комп’ютерні мережі телебачення, відео, радіо, останнім часом значно збільшили потік одержуваної дітьми інформації й чинять значний культурний, соціальний, економічний, політичний і технологічний вплив на суспільство. Не стає несподіванкою, що всі ці джерела надають в основному матеріал для пасивного сприйняття.

Геймізація освітнього процесу змінила акценти від традиційного навчання з письмовими завданнями на навчання з іграми і стала невід’ємною частиною сучасної освіти. Одним із ключових аспектів ігрового навчання є те, що кожен здобувач освіти отримує зворотній зв’язок своєї ефективності з пропозиціями щодо їх покращення. Тому найефективнішим засобом формування ключових компетентностей для дитини є гра як природний засіб пізнання нею світу.

Гейміфікація (або ігрофікація) – це використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до вирішення проблем.

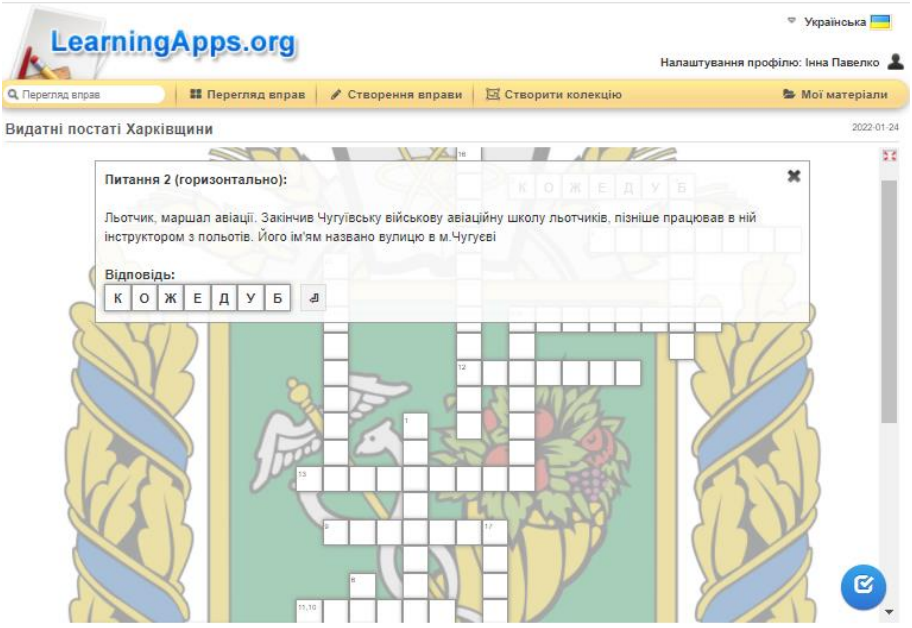
Ігрові методики допомагають достукатися до сучасних дітей, які звикли грати в комп'ютерні ігри і спілкуватися в соціальних мережах. Ігрофікація давно і вдало використовується в маркетингу і керуванні

персоналом. Ми бачимо інструменти гейміфікації в улюбленій кав'ярні, коли збираємо печатки, щоб отримати шосту каву в подарунок. Ігрові методики мотивують нас заповнити свій профіль у Facebook або Instagram на 100%. Механізм гри полягає в зароблянні балів, бонусів, просуванні на наступний рівень і є важливим фундаментом всього процесу гейміфікації.

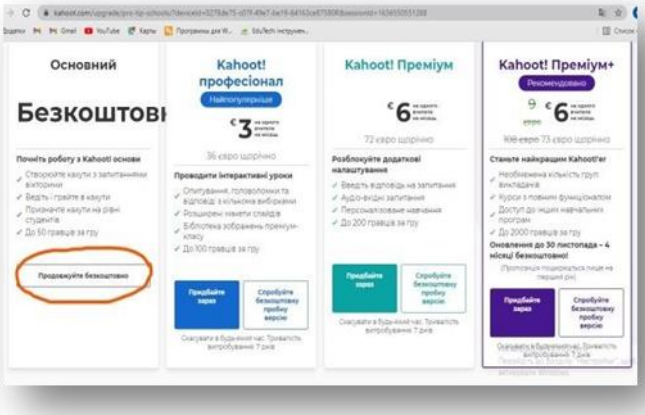
Широке поширення ігор та необхідність створення освітніх практик привели до виникнення гейміфікації як нової форми навчання. В основі гейміфікації лежить ідея використання ігрового підходу для того, щоб зробити викладання і навчання більш цікавими. Багато педагогів побачили потенціал гейміфікації в доповненні і розширенні можливостей традиційного навчання. Але якщо розбиратися з цим явищем серйозно, то можна виявити такі унікальні для навчання можливості як, залученість в освітній процес, високу мотивацію, автономію і смисловий зміст. Від інших ігрових форматів гейміфікація відрізняється тим, що її учасники орієнтовані на мету своєї реальної діяльності, а не на гру як таку. Ігрові елементи інтегруються до реальних ситуацій для мотивації конкретних форм поведінки у заданих умовах. Але варто пам’ятати, що гейміфікація без якісного освітнього наповнення працювати не буде. Це лише інструмент, метод чи прийом, за допомогою якого можна досягати освітню мету.

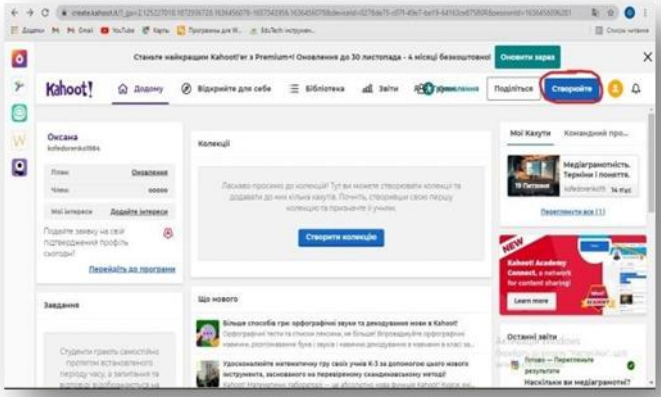
Особливо важливу роль відіграє гейміфікація під час дистанційного навчання. На разі створено багато інтернет-ресурсів, які надають або повністю гейміфікований продукт чи лише компоненти для використання під час занять у тій чи іншій мірі. До повністю гейміфікованого продукту належать такі платформи: *Clascraft, Mine Test*.

Створювати окремі ігрові завдання можна за допомогою *Learningapps*, досить простої платформи, на якій педагог може реалізовувати різноманітні інтерактивні вправи самостійно, компонувати блоки завдань на свій розсуд або вибрати уже зі створених. Це кросворди, вікторини, пазли, гра „Парочки”, „Шкала часу” та інші…



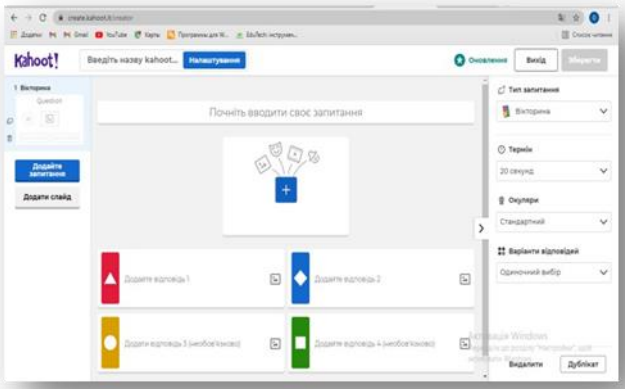
Цікавим інтернет-ресурсом є Kahoot – це навчальна платформа для створення інтерактивних завдань та онлайн-тестувань.





Файли створені в цій програмі називаються „Кахут!” і являють собою гру. За допомогою сервісу можна створювати різноманітні вікторини для закріплення, перевірки та систематизації знань.

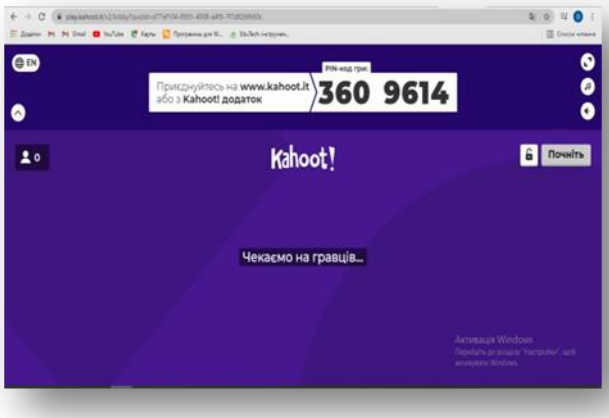
Для роботи в програмі необхідно зареєструватись та вибрати необхідний пакет безкоштовний або платний, що надає різні можливості. Але і безкоштовний базовий пакет дозволяє створювати свої тестування або використовувати уже наявні.

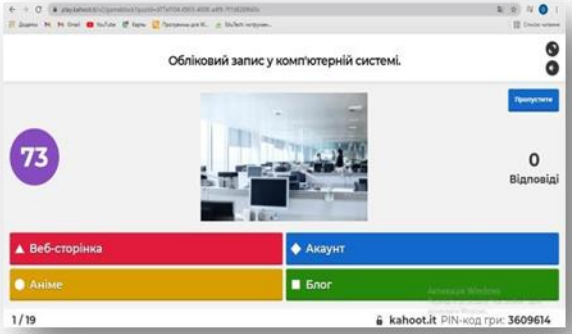


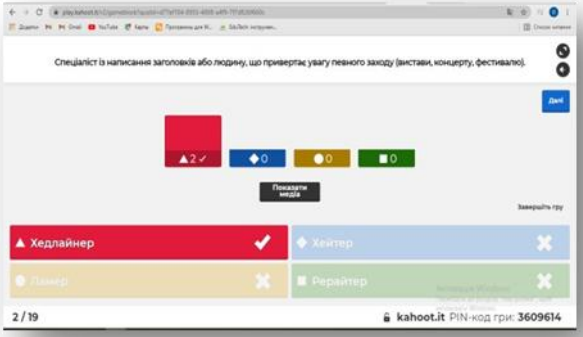
Створюючи новий кахут необхідно сформулювати запитання, обрати його тип, час на відповідь, систему нарахування балів. Сервіс дає можливість також визначити необхідні варіанти відповіді, зобразити візуальну підказку.

Для командної гри необхідно вибрати вікторину і натиснути кнопку „Грати”. У програмі буде згенеровано код гри.

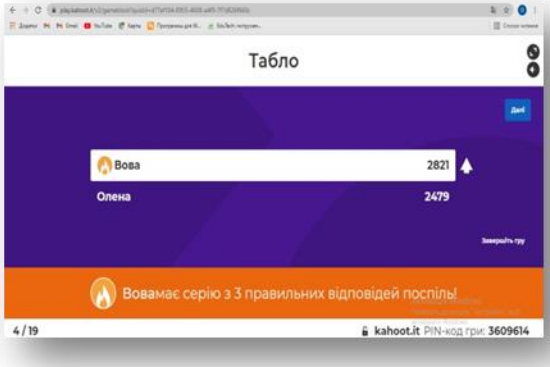
Гравцям потрібно зайти на платформу зі своїх гаджетів, ввести код та ім’я гравця. Учасники бачать на основному моніторі запитання, а на своїх пристроях варіанти відповіді. Правильна відповідь виводиться після того, як усі гравці визначилися зі своїм варіантом або коли закінчився час.

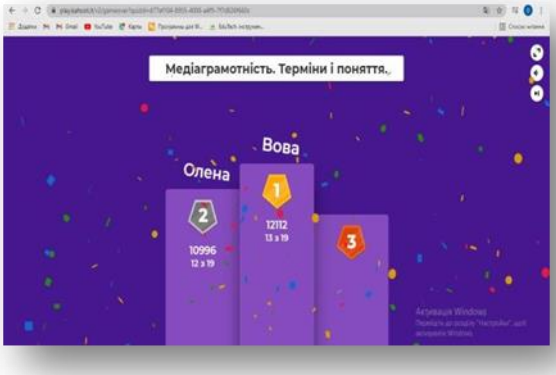






Після кожного запитання можна побачити кількість отриманих балів, які нараховуються не лише за правильність відповіді, а й за швидкість. По закінченню гри на табло з'являється рейтинг найкращих учасників.

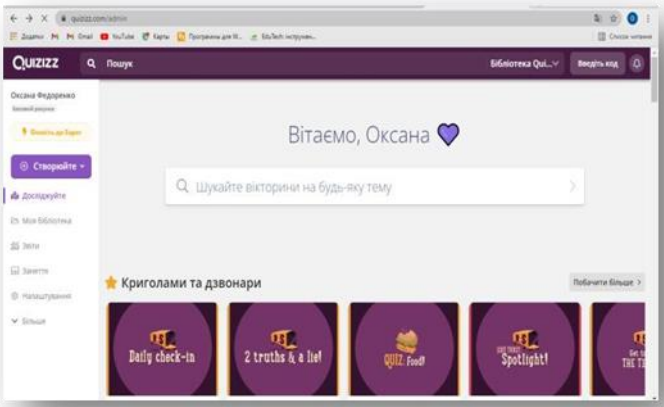




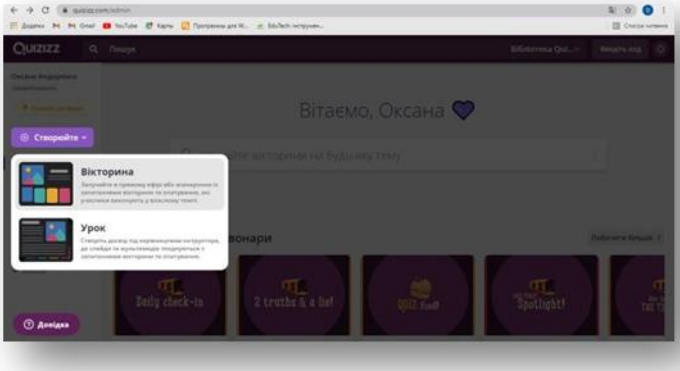
Kahoot – це цікава платформа, завдяки якій заняття можна урізноманітнити, зробити цікавішими та кориснішими.

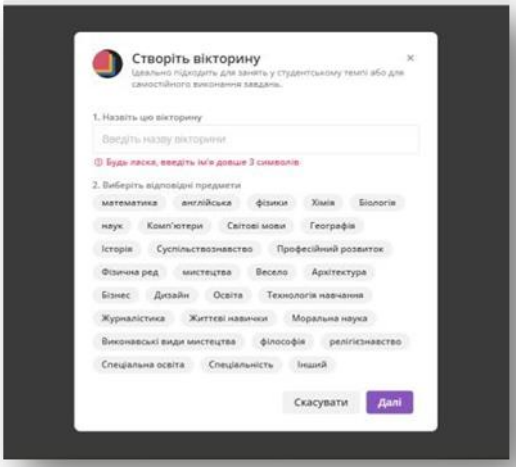
Quizziz – ресурс для створення вікторин та флешкарток. Містить додаткову систему бонусів, режим домашнього завдання.

Використовуючи Quizziz можна формувати як окремі вправи, так і цілі заняття, додавати відео, презентації.



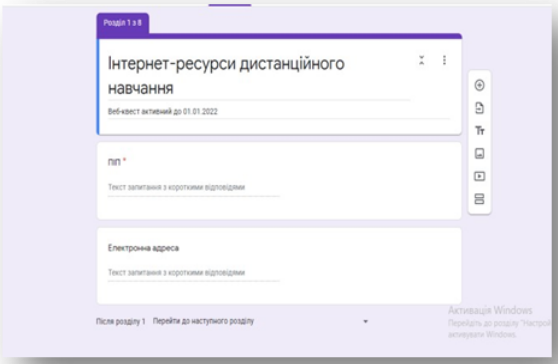
Навчання за допомогою ресурсу можна проводити в режимі тестування, вікторини чи командної гри. Для початку роботи необхідно авторизуватись на сайті і можна створювати цілі заняття або їх фрагменти.

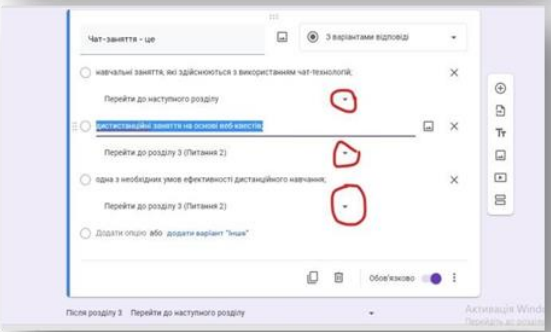




Далі треба вибрати необхідний розділ і створити типи питань на свій розсуд: відкриті, з кількома правильними відповідями чи однією, у вигляді тексту чи зображення; задати час на отримання відповіді і зберегти запитання. Для гри потрібно на створеному чи вибраному опитуванні вибрати віконечко „почати живу вікторину” або задати час коли її необхідно активувати. Гравці приєднуються до курсу також завдяки згенерованому програмою коду через свої гаджети.

Поширеним серед освітян є складання *Google forms* та опитувань за допомогою цього ресурсу. Але , окрім цього, *Google forms* дає можливість складання квестів, що є цікавим та захоплюючим для дітей та керівників також.





Для створення веб-квесту необхідно зробити нову *Google* форму, в якій зазначити ім’я учасника та електронну адресу, при цьому вибрати „питання з короткими відповідями”. Можна додавати і інші питання, в залежності від тієї інформації, яку бажаєте отримати від тестуючого. Наступний крок – це створення безпосередньо питань квесту. Для цього треба зробити на кожне питання новий розділ, в якому задаємо безпосередньо

запитання. Реакцію на нього необхідно вибирати „з варіантами відповіді” або „спадний список” для того, щоб відбулося перенаправлення до наступного розділу (наступний етап квесту), якщо учасник відповів правильно. Якщо відповідь невірна, то можна задати перенаправлення на підказку (створюємо новий розділ), чи повторно на це ж питання, для чого потрібно вибрати трикутничок біля відповідей. Натиснувши на трикутничок, необхідно вибрати яка дія відбуватиметься з гравцем при обранні тієї чи іншої відповіді („перейти до наступного розділу” чи перейти до того ж самого питання). Питання веб квесту варто позначити обов’язковими і можна змішувати варіанти відповідей, щоб учасники щоразу їх бачили в різному порядку.

Після проходження всього квесту можна за допомогою доповнення Certify’em завантажити сертифікат на свій вибір. Учасники, які успішно пройшли квест отримують сертифікат на вказану у квесті електронну адресу. Написи на сертифікаті можна додавати або видаляти за бажанням в залежності від інформації, яку необхідно бачити. Проте інформацію, що вказана в „” краще не змінювати, адже вона додається із відповідей *Google forms,* яку заповнює учасник на початку квесту.

Існує ліміт по видачі сертифікатів до 100 в день. Більше інформації про створення додавання сертифікатів через *Google forms* можна отримати за цим посиланням http://www.airo.com.ua/organizacziya-veb- kvestiv-na-osnovi-google-formi/

Вихованці повинні використовувати ті засоби навчання, які дозволяють їм побачити власний прогрес, відчути ситуацію успіху, подібно до того, як бачать його під час відтворення відеоігор. Розвиток цифрової компетентності освітян, використання нових форм навчання, цифрових технологій під час освітнього процесу відкривають нові освітні можливості. І необхідно усвідомлювати, що гейміфікація не є ворогом освіти, а швидше новою моделлю навчання [20].

Ідея включення комп’ютерних ігор в освітній процес неодноразово підіймалася в науково-педагогічних колах, зокрема, Оленою Зубченко в науковій серії журналу «ПЕДАГОГІКА». В статті під назвою «Інновації у використанні ІКТ у британських закладах освіти» автор висвітлює результати дослідження британських шкіл: «Згідно з результатами дослідження, поширеною у британських школах педагогічною інновацією є комп’ютерні ігри. Упродовж останніх років комп’ютерні ігри, розвиток яких почався 40 років тому, завдяки експериментам Массачусетського технологічного інституту, стали одним з популярних засобів навчання та проведення вільного часу. Гра є методом навчання, що використовується з давніх часів у народній та науковій педагогіці».

В наведеній статті згадується думка британського вченого Кр. Ллойда (Cr. Lloyd), про те, що головними компонентами комп’ютерної гри, що забезпечують популярність та успішність використання в освітньому процесі, є:

• тривимірний звук та зображення – ретельно відтворений та імітований тривимірний простір, що забезпечує відчуття інтерактивності з боку учня (реальної участі у грі);

• наявність складних та «небезпечних» завдань, виконання яких призводить до формування емпіричного знання;

• використання спеціальних значків – «іконок», що посилюють ілюзію «реальної» участі у грі;

• можливість змагання.

Навчання за допомогою комп'ютерних ігор передбачає наявність певної гри, з відповідністю до розкриття необхідного навчального матеріалу. Зважаючи на велику кількість продукту подібної якості, великий відсоток викладання історико-археологічних тем можна доповнити віртуальною симуляцією.

Перелік ігор із зазначенням історичного підґрунтя

1. **The Humankind Odyssey** (одисея людства).

Жанр гри – дія (симулятор виживання).

Суть гри - у цій пригодницькій грі вам належить відправитися в неймовірну подорож і простежити за еволюцією людства, повернувшись на 10 мільйонів років в минуле.

Історичне підґрунтя - теорія появи та еволюції людини (обговорювати можна саму гру, вказуючи на неточності, зі змогою доповнень).

2. Minecraft (Назва складається з 2 англійських слів. Mine – штольня та craft – ремесло).

Жанр гри - об'єднує всі відомі комп'ютерні жанри.

Суть гри - прояв фантазії у всій красі. Немає ніяких обмежень, просто за допомогою різних елементів з хаосу створюйте те, що забажаєте.

Історичне підґрунтя - наприклад – історія побудови 7 чудес світу (багатогранність гри дозволяє обрати будь яку тему, спиратися необхідно на вектор фантазії самого вихованця).

3. Fortnite Battle Royale (Нічний форт. Королівська битва).

Жанр гри - Дія, стратегія.

Суть гри - Необхідно захистити своє житло від всякої нечисті, яка відчайдушно намагається туди проникнути, для цього потрібно розставляти різні хитромудрі пастки. Вночі - охороняємо, вдень збираємо нові деталі для створення пасток**.**

Історичне підґрунтя - Основний напрям гри дозволяє звернути увагу на історію розвитку пасток та захисних фортифікацій.

Наведені вище ігри входять у топ-10 найпопулярніших комп'ютерних ігор в Україні. Таким чином, можна зробити висновок про можливість доповнення викладання матеріалу на певному етапі комп'ютерними іграми, крім того, слід зазначити, що само по собі викладання засобом комп'ютерних

ігор не може замінити загальних форм навчання, а лише у деяких випадках доповнює та додає наочності теоретичному матеріалу.

Доповнення викладання історичного матеріалу засобом комп'ютерної гри.

Назва гри **- Medieval: Total War II** (Середньовіччя: Тотальна війна 2).

Жанр гри **–** Стратегія покрокова та у реальному часі.

Опис гри **-** Стратегічна гра. Авторам вдалося гармонійно поєднати покрокову глобальну стратегію і тактичні бої в реальному часі. Вам належить створити імперію в Європі, північній Африці і на Близькому Сході. У грі два режими, в першому необхідно зосередитися на створенні армії і будівництві будівель, у другому йдуть безпосередньо військові дії.

«Тотал Вар Середньовіччя» порадує шанувальників жанру реалістичністю битв, можливістю вести облогу. Стратегічна складова досить глибока і мудра, відмінно відтворена історична інтеграція. У грі представлені 5 різних фракцій. Інші можливо одержати, вигравши основну компанію. Є три часових періоди, вони визначають, якою спочатку буде територія, підконтрольна фракції. Обирайте і намагайтесь захопити всю карту.

Використовуйте для досягнення цілей всі можливі засоби, у тому числі дипломатію. Економічна складова добре опрацьована і буде грати дуже важливу роль. Дослідження не доступні, все відбувається само собою з плином часу. Розвивайтеся, спостерігаючи, як розростається ваша імперія і приймайте участь у епічних битвах.

Системні вимоги: Операційна система - Windows: Xp, Vista, 7, 8, 10 (32/64-bit); Процесор - 1,8 GHz; Оперативна пам’ять - 512 MB / 1 GB (для Vista / 7); Відеокарта - 128 MB (GeForce 4 Ti 4400 / Radeon 9600 SE); Місце на диску - 12 GB.

Актуальність обраної гри:

1. Низькі вимоги до потужності комп’ютера.
2. Доступність гри (легко закачати з інтернету).
3. Відповідність матеріалу 2 року навчання (середньовіччя).

План заняття гуртка «Археологічне краєзнавство»

Авторська розробка
Беліменка Андрія Олександровича,
керівника гуртка «Археологічне краєзнавство»
«Комунального закладу Харківська обласна
станція юних туристів»
Харківської обласної ради

(За навчальною програмою з позашкільної освіти «Археологічне краєзнавство», основний рівень, «Схвалено для використання в позашкільних навчальних закладах» (протокол засідання Науково-методичної комісії з позашкільної освіти від 25.05.2018 року, лист ІМЗО від 06.06.2018 № 22.1/12-Г-306). Автор: Кухарська О.М. – завідувач кабінету відділу туризму, краєзнавства та патріотичного виховання Київського Палацу дітей та юнацтва.)

Тема: Віртуальна реконструкція стратегії військових дій в добу середньовіччя у Європі.

Мета:

***освітня*:** за допомогою віртуальної реальності здобувач, використовуючи знання з історії середніх віків, повинен певною мірою уявити себе королем та полководцем часів середньовіччя. Осягнути політичне становище тієї чи іншої держави. Спробувати різноманітні тактики ведення бою, за наявністю різних сил та обставин.

***розвивальна*:** продовжує розвивати навички критичного та аналітичного мислення; розвивати навички індивідуальної самоорганізації, підвищує свій загальнокультурний рівень;

***виховна*:** виховувати зацікавленість дисципліною, прагнення отримати нові знання самостійно.

Форма заняття: Самостійна, дискусійна.

Обладнання: Комп'ютер, мережа інтернет.

Хід заняття

І. Організаційний момент

Привітання з учнями, оголошення теми заняття та окреслення завдань.

ІІ. Мотивація

Археологічна реконструкція є дуже важливою частиною пізнання даної науки. Поринаючи у фантазії сприйняття світу очима людей середньвіччя, здобувач, хоча б частково, має змогу зрозуміти менталітет людини минулого. Пізнання цього менталітету є одним з основних важелів розуміння археологічної науки.

ІІІ. Основна частина:

1. Вибір фракції:

Перш ніж обрати сторону, за яку буде грати, здобувач повинен визначити частину гри, в яку буде грати. На вибір є: Загальноєвропейська компанія, що починає часовий відлік від 1080 р. н. е. та налічує у своєму складі 5 фракцій (Англія, Франція, Священна Римська імперія, Іспанія, Венеція.)

Рис.1. Стартове вікно загальноєвропейської кампанії.

В стартовому вікні надається стислий опис політичного становища фракції, вказуються переваги та недоліки військової міці, окремим кольором позначається початкова територія розміщення, ставляться основні задачі кампанії.

Кампанія під назвою «Тевтонія» починає свій часовий відлік з 1250 р. н. е., має у своєму складі 4 фракції (Тевтонський орден, Литва, Данія, Новгород).

Кампанія хрестоносців починається з 1174 р. н. е. та має 5 фракцій (Ієрусалимське королівство, князівство Антіохія, Візантійська імперія, Єгипет, Турція).

Добір кампанії та фракції, за яку буде грати учень, вирішується жеребкуванням.

2. Основні аспекти гри:

Після вибору фракції, гравця зустрічає вікно завантаження з якимось крилатим висловом відомого діяча тих часів (вікно завантаження з'являється кожного разу при переході від стратегічної до тактичної карти гри). (Рис. 2)

Рис. 2. Вікно завантаження.

Знизу вікна напис: «Я буду розмовляти з Богом іспанською, з жінками – італійською, з чоловіками – французькою, а зі своїм конем – німецькою. – Карл V, король Франції».

А) Стратегічний аспект гри:

На початку гри здобувача зустрічає стратегічна карта, завдяки чому, протягом гри він, як король, зможе вирішувати складні задачі, пов'язані з розвитком та розширення кордонів своєї держави. (Рис. 3)

Рис. 3. Стратегічна карта початку гри за Новгород.

На карті зображено городища та поселення Новгорода. У лівому, нижньому кутку міні карта. Знизу по центру відображено основну військову силу фракції.

На шляху до перемоги у грі учню доведеться використовувати: торгівлю (Рис. 4), дипломатію (Рис. 5), розвідку (Рис. 6), воєнну міць у вигляді армії та полководця, що її очолює (Рис. 7), релігію (Рис. 8).

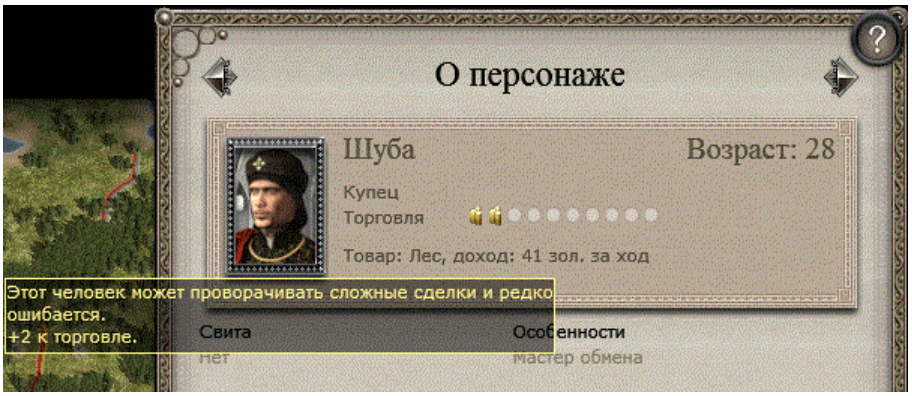


Рис. 4. Віконце торговця.

У віконці відображено характеристика торговця та товар, яким він на даний момент торгує.

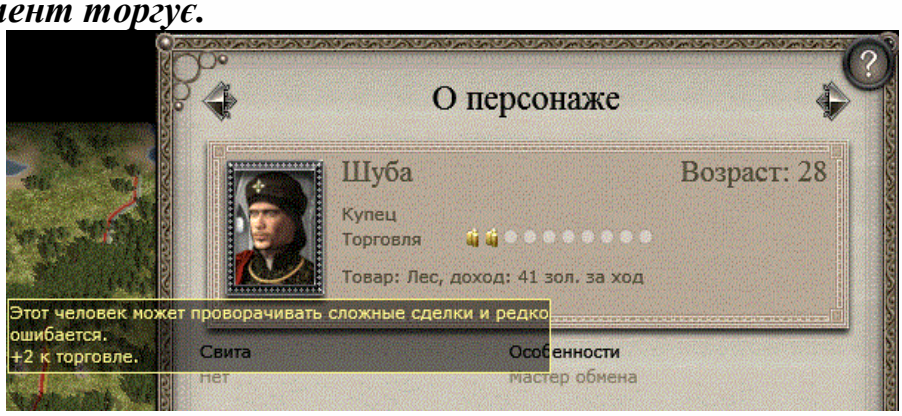


Рис. 5. Віконце дипломата.

У віконці відображено характеристика дипломата.

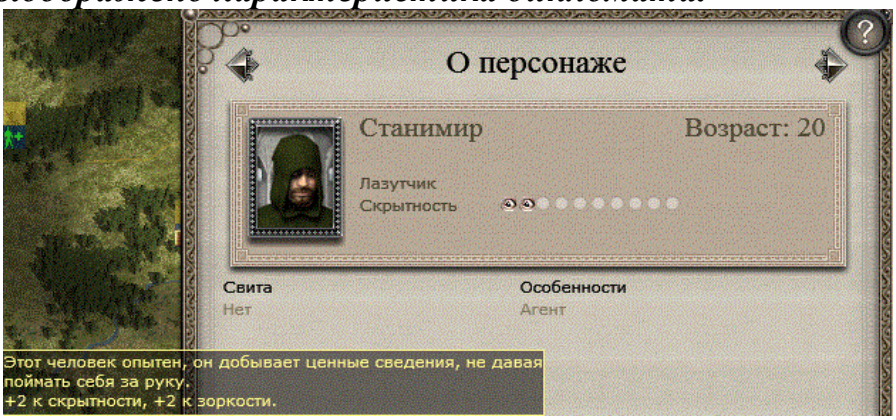


Рис. 6. Віконце лазутчика.

У віконці відображено характеристика лазутчика.

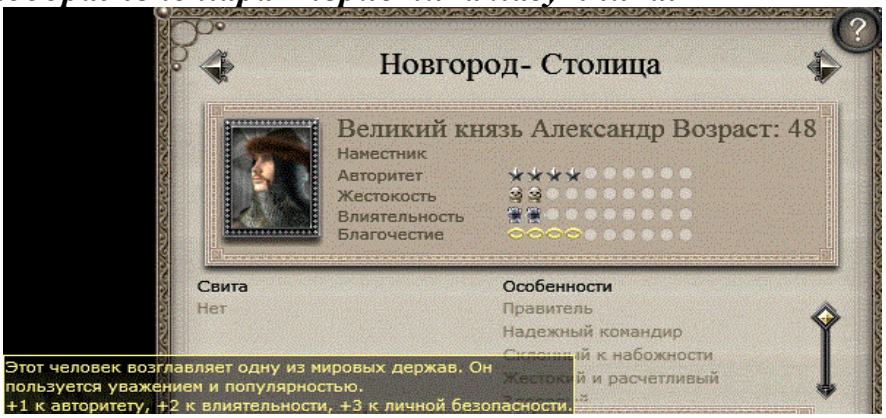


Рис. 7. Віконце полководця.

У віконці відображено характеристика полководця.

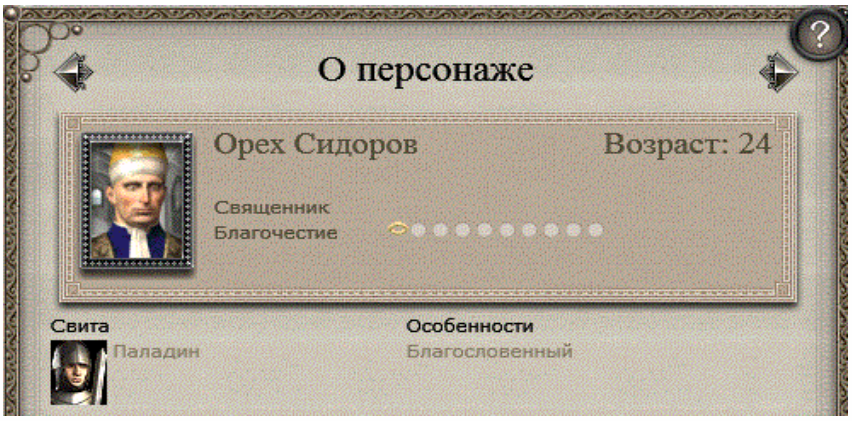


Рис. 8. Віконце священика.

У віконці відображено характеристика священика.

Не останню роль у зміцненні віртуальної держави відіграє ведення внутрішнього господарства у вигляді: будівництва, контролю за податковою ставкою, ростом населення, громадським порядком (Рис 9).

Рис. 9. Віконце управління містом.

Зліва рисунка надано інформацію щодо обраної будівлі. Праворуч у верхній частині надано відомості відносно керуючого містом. Трохи нижче доход від поселення, громадський порядок, процент збільшення населення. Праворуч у нижній частині зображено можливі для будівництва споруди.

Підводячи підсумок різноманітності варіацій дій та «інструментів», присутніх на стратегічній карті, слід звернути увагу на історичну автентичність засобів гри. Саме усвідомлення присутності в епосі середньовіччя вище зазначених сил політико-економічного впливу, спонукають учня до усвідомлення більшості історичних процесів того часу.

Б) Тактичний аспект гри:

На відміну від різноманітності арсеналу стратегічного впливу гри, тактична її частина спирається лише на військовий потенціал. В тім, даний потенціал залежить від багатьох факторів: характеристика командуючого військом (Рис. 7), кількість вояків, характер озброєння, моральний дух

солдат, мобільність війська, погодні умови (Рис. 10), бойовий дух (Рис. 11), наявність оборонних споруд (Рис. 12), специфіка місцевості (Рис. 13), час доби, і, насамперед, тактичне керівництво самого гравця.

Рис. 10. Віконце характеристики одного з підрозділів армії

Рис. 11. Початок битви

Знизу рисунка, білим шрифтом вказано: назву підрозділу, його призначення, кількість, дія, моральний та фізичний стан.

Рис. 12. Штурм фортеці.

На рисунку бачимо загін, який за допомогою драбин штурмує замкову стіну. Вояки нападаючих втрачають силу, і, не маючи змогу нападати всім загоном відразу, спрощують задачу захисників.

Рис. 13. Битва за городище.

На рисунку бачимо типовий рельєф городищ, що грає на користь оборонних сил. За таких умов кіннота атакуючих утиснена у маневрах і вимушена відступити. Піхота загарбників підіймається по крутому схилу, втрачаючи сили і перебуваючи під постійним вогнем стрілецьких сил.

IV. Закріплення

Проводиться у формі бесіди на тему: «Знання яких дисциплін допомогли у проходженні гри»

1. Інформатика (закачування та встановлення гри).
2. Історія середньовіччя (майже всі аспекти гри).
3. Соціальна історія (простеження реакції підданих на різні обставини у грі).
4. Історична географія (розміщення міст, городищ, поселень, замків у грі є автентичним).
5. Політична історія (гравець пізнає основні політичні сили та методи їх впливу в період середньовіччя).
6. Економічна історія (ведення внутрішнього господарства в державі, регулювання податкової ставки, зовнішня та внутрішня торгівля).
7. Середньовічна архітектура (в меню будівництва наведено короткі історичні дані та призначення будівль).
8. Релігієзнавство (наявність на стратегічній карті різновиду представників культів, а також їх функціонування у грі).
9. Балістика (принцип практичного використання різновиду артилерії в бою відображено у грі достатньо реалістично з точки зору законів фізики).
10. Зброєзнавство (гравець повинен обирати максимально дієве озброєння для своїх вояків).

V. Рефлексія

Даний етап заняття проводиться у формі гри «Репортаж з місця подій» :

Вихованцям пропонується уявити себе кореспондентами у віртуальному ігровому світі та по черзі розповісти найбільш яскраві моменти у грі.

Під час цієї розповіді керівник гуртка акцентує увагу групи на певних моментах, пов’язаних з додатковою інформацією з різних дисциплін.

VI. Підсумок заняття

Отже, вище згадані дисципліни тою чи іншою мірою, безсумнівно, входять, до викладання програми «Археологічне краєзнавство», доповнюють теорію археології та розвивають історичне мислення.

5. Веб-квест як інноваційна технологія навчання

За словами американського вченого Елвіна Тоффлер «неграмотними є не ті, хто не вміє читати і писати, а ті, хто не сміє вчитися, а ще – забувати те, чого навчився, й перевчатися». У педагогічних науках доведено, що для розвитку дитини надзвичайно важливими стануть методи, технології, форми навчання, які обере педагог, саме вони допоможуть здобути необхідні знання, вміння та компетентності для сучасного життя. Про це стверджують багато вчених, зокрема О. Багузіна [21], Я. Биховський [22], С. Напалков [25] та інші. Вони вважають, що однією з суперсучасних інноваційних технологій, яку необхідно впровадити в освітній процес, є квест-технологія. Веб-квест – це один з нових різновидів інформаційно - комунікаційних технологій з метою створення занять, які зорієнтовані на учнів, що залучені до навчання, для формування у них інформаційної, пізнавальної та самоосвітньої компетентності.

Веб-квест? Що це? У дописі «Нові інформаційні комунікаційні технології в освіті: інформаційне суспільство» В. А. Трайнев вважає веб-квест видом телекомунікаційного проекту. Створення веб-квестів відбувається з використанням технології проектного навчання [27].

При дослідженні інформації про веб - квести з точки зору історії було з'ясовано, що теорія веб-квестів з'явилась в США в Університеті Сан- Дієго в 90-х роках, її засновниками вважають професорів Б.Доджа і Т.Марча [28]. Ця нова технологія прискореними темпами набула популярності як серед американських, так і серед європейських освітян і науковців, а останнім часом поширилась і в Україні.

Таким чином, веб-квест - це гра і навчання одночасно, як цікавий і перспективний вид діяльності, так і рольова гра. Учні, обираючи та виконуючи різні ролі, можуть дослідити проблему з різних боків. Організовуючи роботу вихованців над веб-квестами, ми реалізуємо наступну ***мету***:

- Кожен вихованець залучається до активної пізнавальної діяльності, при цьому створюються умови як для індивідуальної, так і для командної діяльності учнів для виявлення ними умінь та здатності працювати самостійно з теми.
- розвиваються творчі здібності та нахили; відбувається формування навичок досліджувати, розвивається ораторське мистецтво, уміння самостійно працювати з літературою і Інтернет - ресурсами; розширюється кругозір.
- відбувається виховання толерантності, особистісної відповідальності за виконання своїх обов'язків.

Веб-квест, за допомогою інформаційних ресурсів Інтернету з інтегруванням їх в процес навчання, ефективно розв'язує багато задач практичного змісту, тому що при цьому розвиваються деякі компетенції, такі як: використання інформаційних технологій з метою розв'язання фахових задач; самонавчання і самоорганізація; робота в команді; уміння знаходити не один, а множину способів розв'язання проблемної ситуації.

Веб-квести поділяють на короткотривалі та довготривалі. Метою проектів, що є короткотривалими за часом, є здобування знань і інтегрування здобутого в свою систему. Робота над короткотривалим веб-квестом може бути розрахована на одне - три заняття.

Довготривалі веб-квести дозволяють як здобувати нові знання, так й розширювати і уточнювати вже відомі поняття. На завершальному етапі роботи над довготривалим веб-квестом, вихованець повинен глибоко аналізувати отримані знання, перетворювати їх, володіти інформацією настільки, щоб без проблем розв'язати завдання за темою квесту та створити свої наробки. Робота над довготривалим веб-квестом може бути розрахована на термін від одного тижня до місяця (максимум двох) [26].

Веб-квести найкраще організовувати для роботи в міні-групах, однак існують і веб-квести, що можуть бути запропоновані для роботи і окремим вихованцям.

Веб-квест повинен бути структурованим і складатися з декількох обов'язкових розділів [22]:

- ***вступ :*** сформульована тема проекту, обґрунтована його цінність, описуються строки проведення, і задається вихідна ситуація), мета цього розділу підготувати і зацікавити вихованця;
- ***завдання,*** містять в собі мету, проблему, критерії оптимального розв'язання.
- ***процес*** - докладний опис процесу роботи за кроками, розподіл ролей та обов'язків кожного учасника команди;
- ***інструкція*** (як організувати і презентувати зібрану інформацію), яка може бути представлена як перелік запитань для організації навчальної діяльності, а також шаблонів веб-сторінок - для полегшення технічних труднощів при створенні учнями самостійних сторінок як звітного матеріалу, що вивчався, дерево понять, причинно-наслідкові діаграми;
- ***список ресурсів*** (в електронному вигляді - на відео/аудіо та інших носіях, в паперовому вигляді, посилання на інтернет-ресурси, адреси сайтів та онлайн сервісів з теми, електронні адреси консультантів, тематичні чати або форуми, книги, презентації та інші матеріали, що є у керівника).
- ***оцінка*** (таблицю балів для самооцінки і оцінки роботи колег по групі, так і опис вимог і критеріїв оцінки вчителем);
- ***висновок*** (узагальнення і систематизація результатів для звіту, рефлексія (чому навчилися, які навички здобули; чи запитання, що залишились без відповіді чи запитання для перспективи дослідження тематики);

Після презентації результатів проекти, як правило, розміщаються в Інтернеті для ознайомлення інших вихованців.

Така будова є основою, яку можна змінювати в разі потреби, але основні чотири складові повинні обов'язково бути присутні в кожному навчальному квесті: вступ, завдання, виконання, оцінювання. При цьому теми веб-квестів можуть бути різними, а проблемні запитання можуть відрізнятись за складністю.

Засновник веб-квестів Берні Додж, визначив для них такі можливі види завдань:

- ***Переказ*** – розкриття теми, її розуміння, трансформація отриманих з різних джерел матеріалів на нові за формою: презентація, сторітелінг, wikiгазет, оповідання з теми тощо.
- ***Планування та проектування*** – створення плану, сценарію, концепції проекту, моделювання проекту за даними ознаками.
- ***Самопізнання*** – всі можливі ознаки, за якими досліджують особистість.
- ***Компіляція*** - зміна формату матеріалів з різних джерел, їх перевтілення у: електронний буклет чи книгу, віртуальну виставку чи показ слайдів, колаж, піктограму фігур, хмаринки тегів з термінів чи формул.
- ***Творче завдання*** - креативна різножанрова робота: рисунки, піктограми, опорні схеми, відеоролики.
- ***Аналітична задача*** - відшукання, узагальнення і систематизація поданих матеріалів.
- ***Детектив, головоломка, таємнича історія*** – умовивід, зроблений з відомостей, що суперечать одна одній.
- ***Досягнення консенсусу*** - загальний розв'язок, спільний погляд з даної теми, за певною гострою проблемою.
- ***Оцінка*** - аргументація з обґрунтуванням своєї точки зору.
- ***Журналістське розслідування*** - об'єктивне викладення інформації (наведення доказів, ідей і фактів).
- ***Переконання*** - перетягування на нові, потрібні вам позиції суперників та нейтральних з даної позиції осіб.
- ***Наукові дослідження*** – всебічне вивчення різних подій, наукових відкриттів, інформації на основі унікальних он-лайн джерел [28].

Працюючи над веб-квестом, можна дотримуватись таких основних етапів:

- *початковий етап* (робота в команді). Знайомство команди учнів з базовими поняттями за даною темою, матеріалами з інфоресурсів, що пропонуються. Розподіл ролей в команді: по 1-4 вихованця на кожну роль. Всі учасники команди повинні працювати злагоджено, надаючи допомогу всім учасникам команди, вчити членів своєї команди навичкам роботи з комп'ютерними програмами.
- *рольовий етап.* Самостійна робота кожного члена команди на спільний результат. Учасники паралельно у часі, згідно з ролями які вони обрали на свій смак, виконують завдання. Оскільки метою роботи не є змагання, то при виконанні завдань веб-квесту, члени команди навчаються працювати з комп'ютерними програмами і Інтернет. Команда разом обговорює і підсумовує ступінь готовності кожного завдання, члени команди обмінюються та діляться своїми напрацюваннями для досягнення спільної мети.

- *заключний етап*. Члени команди співпрацюють над звітними матеріалами квесту, керуючись настановами педагога чи батьків, кожен відповідає за результати досліджень чи напрацювань, представлених у звіті.

На основі всебічного дослідження проблемного запитання квесту команда робить висновки і надає пропозиції, пропонує перспективи подальшої роботи. Проводиться звіт-конкурс представлених фінальних робіт, під час якого оцінюється глибина розуміння завдань, достовірність поданої інформації, що використовувалась в процесі дослідження, її відповідність даній темі, логіку викладення фактів, креативність у підходах до розв'язання проблеми, індивідуальність та неповторність. В оцінюванні результатів можуть брати участь керівник гуртка, батьки, вихованці гуртка старші за віком шляхом обговорення або голосування.

Процес створення веб-квесту складний, творчий і не завжди вкладається в певні рамки, але є необхідні кроки, які потрібно зробити для створення власного веб-квесту. Отже, при створенні веб- квесту необхідно пройти ці кроки:

Крок 1. Вибір теми. Тема веб-квесту повинна відповідати наступним умовам: дотримання вимог державних стандартів до змісту навчальних програм; містити завдання для розвитку мислення учнів (від наочно-дійового і наочно-образного до словесно- логічного); змістовно оновлювати або доповнювати матеріали для роботи за темою уроку, засвоєнням яких учнями керівник не задоволений; ефективно використовувати можливості Інтернет.

Крок 2. Створення завдань. Учні можуть отримати завдання квесту у різному вигляді та за формою, наприклад: презентація (зроблена у програмі PowerPoint – розширення .ppt, .pptx) На слайді розміщено зображення і запропоновано одне чи два запитання: можна запропонувати окрему тему; текст (напр. програма Word –розширення doc, .docx). Можна розмістити інформацію із зображеннями і запитання у вигляді відформатованого, креативно оформленого тексту; запропонувати візуальний матеріал. Також може виглядати як набір зображень, фотографій, карикатур, (приєднати можна у вигляді архіву – розширення .zip, оскільки розмір додатків обмежений).

Крок 3. Створення систем оцінювання. Веб-квест є комплексним проектом, тому оцінювання його виконання повинне підлягати певним критеріям, які були б орієнтовані на тип проблемного питання та форму представленого результату [24]. Критерії оцінювання веб-квесту можуть мати вигляд:

	1-5 балів	6-9 балів	10-12 балів
Глибина розуміння завдання	Містяться нерелевантні (зайві) матеріали; лише одне джерело інформації, відсутній аналіз поданої інформації	Містяться як релевантні і нерелевантні матеріали; невелика кількість джерел	Тільки релевантні матеріали, кількість джерел, визначена критеріями, наведено аналіз поданої інформації
Виконанн язавдання	Випадковий підбір інформації, вона не відповідає темі, не має її аналізу	Не всі джерела достовірні, інформація неповна, аналіз поверховий	Велика кількість джерел, достовірна , перевірена інформація, висновки, аргументи, цитати
Результат роботи	Матеріал логічно не структурований, немає конкретних відповідей на запитання, спам	Логічно структуроване подання матеріалу, недостатня власна оцінка	Логічно, структуроване подання інформації. Критичний аналіз матеріалу, власний вклад автора в оцінку інформації
Творчий підхід	Копіювання інформації з джерел без критичного осмислення	Переважає лише одна точка зору на проблему, однобоке висвітлення інформації, відсутні висновки	Різні підходи до проблеми,її критичне осмислення, чітку індивідуальність заявлених висновків

Крок 4. Підбір джерел інформації, які будуть використовувати вихованці для пошуку відповідей. Створення інформаційних ресурсів для підтримки веб-квесту.

Крок 5. Маючи створений план та модель майбутнього проекту, його інформаційну підтримку, можна приступати до створення Веб-квесту.

ІНФОРМАЦІЙНИЙ ВЕБ-КВЕСТ
«ЧОРНОБИЛЬ. ТЕРИТОРІЯ ЗМІН. КІМНАТА ЗАГАДОК.»

Тема. Чорнобильська катастрофа

Мета: визначити причини Чорнобильської катастрофи, на основі різних джерел інформації; з'ясувати як катастрофа вплинула на повсякденне життя українців та активізацію національного руху; охарактеризувати вплив катастрофи на екологію України; розвивати увагу, пам'ять, мислення, вміння аналізувати та робити висновки; удосконалювати навички роботи в групах, вміння працювати з Інтернет-ресурсами; формувати повагу до історичного минулого України.

Очікувані результати.

- визначати причини Чорнобильської катастрофи, на основі різних джерел інформації;
- характеризувати вплив катастрофи на екологію України та здоров'я людини;
- показувати на карті Чорнобильську АЕС та територію забруднення після аварії.
- називати дати, пов'язані з темою квесту;
- описувати як катастрофа вплинула на повсякденне життя українців та активізацію національного руху;

Тип веб-квесту: комбінований.

Обладнання: історична карта, мультимедійні пристрої та засоби, роздатковий матеріал, ілюстративний ряд до теми, відеоролики.

Хід квесту

I. Організаційна частина.

Магістр:

Дорогі друзі, Ви сьогодні стали заручниками кімнати загадок, для того, щоб вибратися звідси Вам належить пройти ряд випробувань на міцність, знання, кмітливість, для цього слід працювати згуртованою командою і дружним колективом. У процесі ви повинні виконувати покрокові інструкції і завдання, щоб зібрати максимальну кількість ключів (їх 6). Сьогодні старший тут Я - Магістр. Зі мною мої помічники, ваші тьютори – керівники.

Друзі! Я запрошую пройти тестування та вибрати команду з якою проходитимете веб-квест.

Учасники формуються в команди.

II. Мотивація. Повідомлення теми та мети квесту.

<u>Завдання 1. «Шифрування»</u>

Капітани отримують завдання з ребусом, розгадують його і знаходять інструкцію до дії, згідно з кодуванням (Додаток В.)

<u>Завдання 2. «Впізнай фільм»</u>

Прослухайте факти про серіал та назвіть його. ***(Серіал «Чорнобиль»)***

1. П'ятисерійний британо-американський серіал.
2. На українських екранах з'явився у червні 2019 року.

3. Базується на спогадах учасників та свідків подій.
4. Посідає п’яте місце на IMDЬ з оцінкою 9,4 з 10.
5. Визнаний найкращим серіалом сучасності.

Перегляд відеоролику «Український трейлер серіалу «Чорнобиль»».
https://www.youtube.com/watch?v=_bXwI5dhXRk

Обговорення:

– Що можна сказати про побачене?
– Чи відповідають кадри із серіалу реальним подіям?
– Чи бачили ви цей серіал?
– Чому, на вашу думку, він зайняв визначне місце у кінематографі?

Попрошу переглянути ще один відеоролик.
Перегляньте відеоролик.
https://www.youtube.com/watch?v=UhgXiUf9vX8

– Визначте головну причину та наслідки Чорнобильської АЕС.
– Чому радянське керівництво намагалися приховати катастрофу?
– Що змусило керівників все ж таки повідомити населення про вибухи?

Завдання 3 «Фото-відповідь»

Команда 1. Сфотографуйте таку кількість людей, скільки днів тривала пожежа на 4 ректорі. *(10 днів – 10 чоловік на фото)*

Команда 2. Викладіть із підручних предметів річницю трагедії на Чорнобильській АЕС і сфотографуйте. *(35 років трагедії)*

Команда 3. Із учасників команд викладіть символ Чорнобиля. ***(*** ***)***

Робота з Інтренет-ресурсами.
Скористайтеся QR-кодом та прогляньте статтю.

(Додаток В)

Завдання 4 «Інтелектуал»

Вам надано конверти з 5 запитаннями. Потрібно дати розгорнуту відповідь, але у вас час буде обмежений, на кожне питання 1 хв.

Команда 1.

1. Розшифруйте абревіатуру ЧАЕС?
2. Що стало причиною трагедії?
3. Які наслідки мала трагедія?

4. Чи доречний туризм в зоні відчуження? Чому?
5. Звідки з'явилася фраза «Рудий ліс»?

Команда 2.

1. Назвіть дату вшанування учасників ліквідації наслідків аварії на Чорнобильській атомній електростанції?
2. Чи вдалося евакуювати населення?
3. Що зробив уряд СРСР для убезпечення населення від радіації?
4. Хто такий «сталкер»?
5. Яка країна першою повідомила про Чорнобильську катастрофу?

Команда 3.

1. Про яку подію згадуємо щороку, 26 квітня, уже 35 роки поспіль?
2. Який реактор вийшов з ладу?
3. Як називається місто, яке найбільше постраждало від аварії на ЧАЕС?
4. Назвіть «визначні туристичні» місця зони.
5. Які пам'ятні знаки знаходяться у нашому селищі?

Завдання 5 «Постаті»

Кожній команді потрібно назвати ім'я земляків-ліквідаторів. Хто назве більше, той і отримає більше балів.

(Куценко О.В., Шевченко В.Д., Кузява А.Г., Бондаренко В.Ф., Шабленко М.П., Конов М.О., Горбань В.А., Шпильовий В.Є., Ганзій В.А., Сидоркін В.Ф., Губський І.О. та інші).

Завдання 6 «Нова інтерпретація»

Команда 1.

Поміркуйте, як би змінилася історія України та світу, якби Чорнобильської катастрофи не було.

Команда 2.

Поміркуйте, що б змінилося, якби радянське керівництво вчасно повідомило населення про катастрофу та розпочало евакуацію.

Команда 3.

Запропонуйте текст рекламного ролика для туристичної агенції, щоб запросити відвідувачів в Чорнобильську зону.

Фінішна командна робота.

Чорнобиль
Територія змін

(Додаток Д)

Уважно розгляньте картинку.

Що ви про неї можете сказати?
Як вплинула аварія на ЧАЕС на екологію та життя людини?

Робота з Інтренет-ресурсами.

Скористайтеся QR-кодом та прогляньте статтю.

(Додаток Е)

Магістр:

Любі друзі! Настає момент, всі команди готові до отримання ключа. Кожна команда заробила долоньки-допомоги. Зараз до мене підійдуть капітани і за підсумками балів (долоньок) отримають ключ, і перевірять чи підходить він до замка [29].

6. Історичні інтернет-меми

Мем, або інтернет-мем, – це будь-яка дотепна коротка інформація (фраза, зображення, звукоряд, відео) іронічного характеру, яка відтворює певне ставлення до якихось подій чи обставин, та поширюється в інтернеті. Найпопулярнішими є інтернет-меми у форматі зображення із влучним жартівливим текстовим поясненням.

Жартівливі зображення останніми роками набули надзвичайного поширення. Хоча сам термін і концепція мема були запропоновані ще у 1976 році професором Оксфордського університету біологом Річардом Докінзом.

Докінз популяризував ідею того, що подібно тому, як біологічна інформація складається з найменших одиниць – генів, так і вся культурна інформація складається з мемів. Причому термін meme походить не від англійського memory (пам'ять), а від терміну «меметика» (теорія еволюції культури).

Функції та значення мемів:

репрезентативна: відтворення побаченого, прочитаного чи почутого з відповідним акцентом на певній інформації;

комунікативна: реакція на ситуацію, яка породжує дискусію, а також створення особливого мовного простору, зрозумілого певній групі;

креативна: відтворення подій дійсності у творчому форматі з використанням сучасних онлайн-інструментів.

Принципи за якими створюється мем:

- **Інформаційна складова**. В основі мему може бути певна фраза, спірне питання, формула, афоризм тощо. Мем – це лаконічна змістовна фраза, яка має гумористичний відтінок, зрозумілий та близький для певної групи людей;
- **Емоційна складова.** Сенс мему – гумор, емоційна близькість поєднання зображення та текстової складової для репрезентативної групи вихованців.
- **Парадокс**, новий сенс загальновідомого. Використовуйте гру слів, оксиморони, метафори чи переносне значення слів, тобто ситуації, коли певне словосполучення набуває нового нетипового значення.

Для того, щоб придумати дійсно «влучний» мем, замало лише знання фактів. Для створення краєзнавчого мему необхідно знати і «локальну історію», добре знати події та діячів рідного краю. Потрібна неабияка фантазія, вміння передати через зображення та декілька слів значний обсяг інформації. Крім того, мем має викликати емоції та почуття. Адже емоційно забарвлена інформація краще запам’ятовується, а діти починають глибше розуміти різницю між добрим та поганим.

Онлайн-ресурси для створення власних мемів

Для створення мемів можна скористатися спеціальними онлайн-інструментами: Risovach; Meme generator; Meme arsenal.

Приклади «історичних» мемів:

	Приклад завдання до мему: Хто зображений на картинці? Чому головний персонаж мему ухопився за голову? Поясніть значення слів, вказаних на картинці. Розкажіть історію їх походження. Чи використовуєте ви чи ваші близькі у повсякденні ці слова?
Краєзнавчий мем створений авторкою	Використовувати цей мем можемо на таких етапах заняття: актуалізація, перевірка засвоєння матеріалу, мотивація до заняття, закріплення вивченого тощо.
	Приклад завдання до мему: Поясніть назву топонімів. Які, стереотипні уявлення про кожен район Харкова ілюструють зображені котики? Чи можете ви пояснити причину появи таких стереотипних уявлень. Наскільки ці уявлення відповідають реальній ситуації.
	Даний мем можемо використати для вивчення теми «Повсякденне життя харків'ян у 70-90 роках XXст.»

Застереження: використовуючи, чи створюючи меми на заняттях необхідно пам'ятати, що не всі інтернет –меми є коректними, доречними та цензурними, тому перш ніж запропонувати дітям створити мем варто обговорити з ними «культурні рамки», межі моралі за які не варто виходити.

7. Метод «Кроссенс»

Кроссенс – це сучасний методичний прийом візуалізації навчального матеріалу, який виконує кілька важливих функцій: навчальну, мотиваційну, розвивальну, соціальну, комунікативну.

Слово «кроссенс» означає «перетин значень» і взято авторами за аналогією зі словом «кросворд», яке в перекладі з англійської означає «перетин слів». Ця цікава ідея належить письменникові, педагогу і математику Сергію Федіну і доктору технічних наук, художнику і філософу Володимиру Бусленку.

Кроссенс вперше опублікований у 2002 році в журналі «Наука і життя», зараз активно використовується вчителями зарубіжної літератури. Кроссенс являє собою асоціативний ланцюжок, замкнутий в стандартне поле

з дев'яти квадратиків для гри «хрестики-нулики». Дев'ять зображень розставлені в ньому таким чином, що кожна картинка має зв'язок з попередньою і наступною, а центральна об'єднує за змістом відразу декілька. Зв'язки можуть бути як поверхневими, так і глибинними, але в будь-якому випадку це відмінна вправа для розвитку логічного і творчого мислення.

Кроссенс рекомендується починати читати зверху вниз і зліва направо. Хоча можна почати з будьякої картинки, яка несе знайому вам інформацію. Центральним є квадрат в центрі з номером 5, він може бути пов'язаний за змістом з усіма зображеннями в кроссенсі. Зазвичай же потрібно встановити зв'язки по периметру між квадратами 1-2, 2-3, 3-6, 6-9, 9-8, 8-7, 7-4, 4-1, а також по центральному хресту між квадратами 2- 5, 6-5, 8-5 і 4-5.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Проблема, з якою стикаються при складанні кроссенсів, - це трактування зображень, які можуть бути не дуже зрозумілі. У такому випадку можна дати текстову підказку - хто або що зображено на кожній картинці, а завдання - знайти зв'язки між сусідніми зображеннями або дати назву кроссенса, алгоритм створення головоломки.

Кроссенс – гарний спосіб не тільки знайти зв'язок і зміст в темі, а й поглибити розуміння вже відомих понять і явищ. Крім того, він дозволяє оживити тему образами та символами, а значить візуалізувати сприйняття навчального матеріалу.

Основний зміст створення кроссенса - це загадка, головоломка, ребус, завдання, яке призначене для певної аудиторії. Не можна заперечувати, що поряд з логічним мисленням, розвивається зорова пам'ять і зв'язна мова.

При створенні кроссенса треба дотримуватись наступної послідовності дій:

1. визначити тематику, загальну ідею;
2. виділити 9 елементів, що мають відношення до ідеї, теми;
3. знайти зв'язок між елементами, визначити послідовність;
4. виділити елементи, що мають 3 і більше зв'язків (хрест, основа);
5. сконцентрувати зміст в одному елементі (5-й квадрат);
6. виділити відмінні риси, особливості кожного елемента;
7. пошук і підбір зображень, що ілюструють елементи;
8. замінити прямі образи - непрямими, символічними;
9. вихід на новий рівень (перехід до більш складних завдань).

Оскільки в такому завданні велика роль суб'єктивного сприйняття образів і зображень, то можливі свої варіанти зв'язків, за умови, що діти обґрунтують свою версію.

Застосовуються кроссенси на будь-якому етапі заняття:

- на стадії визначення теми заняття,

- для визначення та постановки проблеми,
- для закріплення матеріалу,
- як спосіб організації групової роботи, або узагальнення,
- як творчий проєкт і т. д.

Приклад 1 кроссенсу до теми: «Історичні діячі часів Української революції».

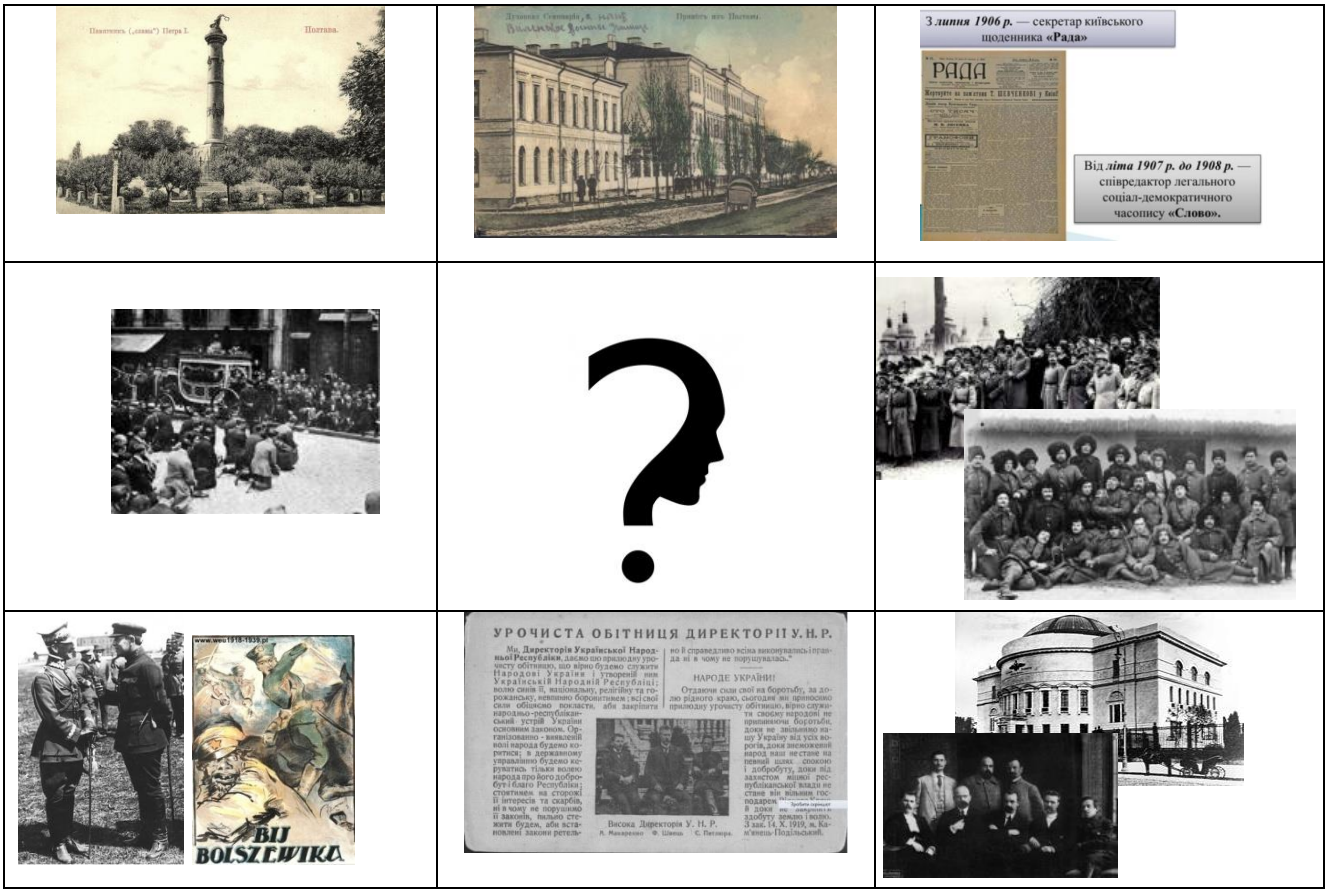
Завдання: біографія якої історичної особи тут зашифрована?

Спираючись на зображення розкажіть про основні події в житті даної історичної особи.

Який історичний період ілюструє даний кроссенс?

Як ці події вплинули на історію нашого краю? Які наслідки мали?

Висловіть ваше ставлення до даної історичної особи.



Відповідь на дане завдання може бути такою:

У кросеннсі зашифрована біографія і політична діяльність Симона Петлюри.

Приклад 2 кроссенсу до теми «Випускники Чугуївського піхотно юнкерського училища – борці за незалежність України»

Завдання: Що об’єднує цих історичних діячів?

Портрет якого діяча недоречно розміщувати у даному кроссенсі?

В яких подіях Української революції вони приймали участь?

Яка роль ціх діячів у формуванні війська УНР?

Що вам відомо про цих історичних осіб? Як склалася їх доля по завершенні національно-визвольних змагань?

План – конспект заняття гуртка за програмою «Історичне краєзнавство»

(І рік навчання, основний рівень)
Авторська розробка керівника
історико-краєзнавчого гуртка
«Комунального закладу Харківська
обласна станція юних туристів»
Харківської обласної ради
Пристюк Надії Петрівни

(за навчальною програмою з позашкільної освіти туристсько-краєзнавчого напряму «Історичне краєзнавство» (основний рівень) Автори програми: Омельченко Дмитро Григорович,Савчук Олег Анатолійович. (Лист МОН України від 14.07.2017 № 1/11-7083))

Тема: Історія однієї площі

Мета: формування у вихованців пізнавальної, практичної та творчої компетентностей у процесі дослідження історії рідного краю.

Завдання:

1. поглибити знання вихованців про види історичних джерел;

2. ознайомити вихованців з правилами роботи з візуальними джерелами;
3. виховувати любов до рідного краю бажання поглиблювати знання з історії міста.

Методи: пошуковий, практичний.

Тип заняття: комбіноване

Обладнання: проектор для презентації, фотоматеріали інформаційні картки, пам'ятка як працювати з різними видами історичних джерел.

Хід заняття

І. Організаційний момент (привітання, організація позитивного налаштування групи, перевірка підготовленості всіх технічних засобів та ілюстрацій).

ІІ. Актуалізація опорних знань.

Робота в групах (перед початком заняття діти вибрали собі картку певного кольору (сині, червоні, зелені, жовті) запропонувати учням об'єднатися у групи свого кольору.

Завдання

Із запропонованого списку виберіть джерела що відповідають назві вашої групи, запишіть джерела своєї групи у відповідну колонку.

Посуд, грамота, літопис, весільний обряд, картина, амфора, зброя, плакат, фотографія, народна казка, знаряддя праці, берестяні грамоти, народні пісні, міфи, відеофільми, мемуари.

Види історичних джерел

Речові (сині картки)	**Писемні (червоні картки)**	**Усні та етнографічні (зелені картки)**	**Візуальні (жовті картки)**

Види історичних джерел **(зразок заповненої таблиці).**

Представники команд виходять до дошки та заповнюють свою колонку.

Речові (сині картки)	**Писемні (червоні картки)**	**Усні та етнографічні (зелені картки)**	**Візуальні (жовті картки)**
Посуд, амфора, зброя, знаряддя праці.	грамота, літопис, берестяні грамоти, мемуари.	весільний обряд, народна казка, народні пісні, міфи.	картина, плакат, фотографія, відеофільми.

ІІ. Робота з історичними документами:

1. Архієпископ Харківської єпархії Філарет (у миру Дмитро Григорович Гумілевський (1805-1866 рр.) ретельно проаналізувавши всі

відомі йому документи XVII і XVIII ст., у яких була мова про заснування Харкова, і спираючись на відомості «Книги Великого Чертежа», висловив аргументовану гіпотезу щодо найменування міста Харкова. У праці «Историко-статистическое описание Харьковской епархии» він писав так: «…название реки Харьков было известно еще тогда, когда существовал городок Донец, т.е. в XII в. Отсюда понятно, что город Харьков получил название от реки Харьков, как город Олешня от реки Олешни, город Лебедин по озеру Лебедину, и что известие будто городу Харькову дал свое имя первый поселенец казак Харько - несправедливо».

2.«"...Наименование свое Харьков имеет от первого поселенца Харитона, вышедшего со многими семьями и поселившегося здесь. Он был пасечник или пчеловод, трудами своими и способностью места разжился он скоро так, что многие из других мест стали к нему приходить для сожительства, а как в общежитии, наипаче у малороссиян, обыкновенно называют друг дружку полуименем, то, называя его Харько, прозвали «Харьков хутор»»

1. Про яку подію розповідають наведені джерела?

2. Які існують пояснення походження назви нашого міста? Яке з пояснень ви вважаєте найбільш достовірним?

ІІІ. Мотивація.

Зараз я пропоную відвідати центр нашого міста та прослухати коротку екскурсію.(Контрольний текст екскурсії додається. Супроводжується демонстрацією слайдів). Протягом екскурсії ви маєте заповнити «індивідуальну картку екскурсанта», а саме:

Що мені було відомо…	**Що стало відомо…**	**Що ще не відомо…**

Вихованці слухають розповідь що супроводжується демонстрацією старих світлин міста.

Отже давайте проаналізуємо отриману інформацію та поставимо завдання на сьогоднішнє заняття.

Колонка «Що ще не відомо…» це наші завдання на це заняття. Завдання доцільно записати на дошці так щоб протягом всього заняття вони були перед очима.

Прогнозований список завдань:

1. Яка назва площі зараз?
2. Чому змінився зовнішній вигляд центру міста, яких будинків уже не має?
3. Що сталося з Миколаєвським собором та будинком дворянського зібрання?
4. Коли були зроблені фотографії?

5. Як працювати з фотоджерелами?

(Перелік завдань може бути більший)

Використовуючи фото відомої місцевості намагаємося використати особистий досвід дітей та мотивувати вихованців до подальшої дослідницької роботи.

IV. Основна (практична) частина заняття.

Сьогодні на занятті ми з вами відповімо на поставлені вами завдання та спробуємо скласти пам'ятку «Як працювати з візуальними джерелами (фотографіями).

Діти отримують фотографії та разом з викладачем обговорюють її.

На даному етапі заняття доцільно використати прийом «Мозковий штурм».

Всі запитання які пропонуються учнями записуємо на особливі картки «Пам'ятки», після обговорення із власних карток викреслюємо завдання що повторюються, або не зовсім коректні, створюємо власні правила роботи з фотоджерелом, кінцевий результат записуємо в зошит.

Аналізуючи фотопам'ятку, намагайтеся послідовно відповідати на запитання:

1. Що зображено на фотографії? Коли була створена фотографія, за якими ознаками можна визначити час ?

2. З якою метою зроблено фотографію?

3. Якої інформації бракує, аби повністю відповісти на ці запитання?

4. Чи є на фотографії підпис, інші написи? Чи можуть вони стати у пригоді під час Вашого дослідження?

5. Які висновки можна зробити? Про що ще Ви хотіли дізнатися?

Запитання до вихованців:

Чи достатньо інформації отриманої з фото джерела щоб відповісти на запитання-завдання заняття? Якої інформації не вистачає? Якщо вам щось не відомо, а можливості звернутися з запитанням до фахівця відсутня, то як Ви знаходите потрібну інформацію?

Наступним етапом роботи буде пошукова робота в мережі Інтернет.

Виконання завдання може бути в парі, групою або індивідуально.

Для вихованців гуртка доцільно підготувати пам'ятк для пошуку інформації в мережі інтернет.

Простий пошук. *Під час цього пошуку у поле запиту вводять одне або декілька слів, які можуть характеризувати зміст документа. Під час введення одного слова машина видає, як правило, велику кількість посилань, з яких обрати потрібну інформацію буває досить складно. Тому простий пошук використовують для знаходження нескладних, однозначних питань чи теоретичних положень.*

Розширений пошук. *Такий пошук завжди включає запит із групи слів. Під час розширеного пошуку рекомендують зв'язувати ключові слова логічними операторами and (і), or (або), not (ні) тощо. Зазвичай записи ключових слів і логічних операторів у різних пошукових системах або*

однакові, або досить схожі. Тому, засвоївши один раз прийоми розширеного пошуку, можна ним користуватися де завгодно, переключивши машину в потрібний режим розширеного пошуку.

Для використання перевіреної інформації можна користуватися рекомендованими сайтами, для цього в адресному рядку записуємо адресу сайту. Для пошуку інформації з нашої теми рекомендую скористатися такими інтернет-джерелами.

http://www.travelua.com.ua/kharkivshhina/kharkiv/ploshhakonstituci%D1%97.html
http://archives.kh.gov.ua/wpcontent/uploads/2015/09/%D0%90%D1%80%D1%85%D0%B8%D0%B2%D0%B8%D1%81%D1%82-2010-1.pdf
http://oboloncbs.h16.ru/turizm/harkiv.htm

Давайте разом чітко сформулюємо запитання на які маємо знайти відповідь.

Прогнозовані питання:

1.Як Миколаївська площа називалася раніше і як називається зараз?

2. Чому та коли були зруйновані: Миколаївський собор, Біржа, Будинок дворянського зібрання?

3. Як і коли змінилося призначення приміщень що залишилися?

4. Чи змінився зовнішній вигляд будинків. Якщо так, то коли і чому?

По завершенню роботи учні по черзі презентують результат.

Отже, скільки джерел інформації нам знадобилося щоб дізнатися про історію маленької частини міста?

V. Закріплення

Завдання 1

«Логічний ланцюжок» приберіть зайве та поясніть свій вибір:

Площі: Ярмаркова, ім. Тевелєва, Свободи, Радянської України, Конституції.

Будинки: Харківська міська рада, Палац праці, Миколаївська церква, магазин «Дитячий світ».

Завдання 2. Поясніть який об’єкт харків’яни називали «Пятеро з ломбарду». Де знаходиться місце яке жителі міста називають «Під градусником»?

Завдання 3. А) Перегляньте кроссенси та вкажіть, який з них містить фото сучасного вигляду площі, а який можемо датувати XX ст.

Б) Один з елементів в кожному з кроссенсів містить помилку (приміщення або пам’ятник якого не було на площі), вкажіть помилковий елемент.

1. Кроссенс

	? ст.	

2. Кроссенс

	? ст.	

VI. Рефлексія.

Даний етап заняття можна провести у вигляді гри «Мікрофон».

Вихованцям пропонується закінчити речення:

«На занятті я дізнався(лася)…..»

«Я хочу ще дізнатися…»

VII. Підбиття підсумків

Повернемося до наших задач на це заняття.

Чи всі завдання ми виконали? Які питання залишилися не розглянутими?

Чи хотіли б ви продовжити вивчення історії нашого міста? Чому потрібно знати історію свого рідного краю?

8. Історичні комікси

Ще однією, інноваційною, формою зацікавлення дітей, є малювання коміксів.

Останнім часом в руках вихованців можна помітити комікси — серії малюнків з короткими текстами, що утворюють розповідь . І це й не дивно, адже комікс дедалі частіше приходить до нас у вигляді рекламних листівок, плакатів, брошур, стає звичайною справою, з'являючись у вигляді журналів і книг на прилавках книгарень і кіосків.

У Європі комікси є однією із найпоширеніших форм зображення історичних подій та будь-чого, що цікавить людей.

Комікси – це зображувальне мистецтво діалогу. Це мультик для дітей, але історичний. Задля того, аби заняття запам'яталося і вдалося, водночас, потрібно завчасно попередити дітей про таке заняття і дати випереджувальне завдання, аби діти підготувалися.

Така форма роботи викликає інтерес у вихованців і вони дивляться на історію не як на сухе, щедре на дати та прізвища, заняття, а як на повноцінний, цікавий предмет, який викликатиме у них бажання творити ще і ще.

Комікс — унікальний жанр, що перебуває на стику літератури й образотворчого мистецтва. У багатьох країнах світу історія коміксів сягає глибини віків. Наприклад, манга як різновид коміксів в Японії, бере свій початок ще у XII ст., коли буддійський чернець і художник Яку створив «Веселі картинки з життя птахів і звірів». Героями першої манги стали тварини, що в пародійній формі розігрували сцени з життя людей та буддійських ченців, які займалися не дуже гідною їх сану діяльністю, наприклад, брали участь у півнячих боях.

У педагогічній практиці західноєвропейських країн поширюється досвід використання коміксів для удосконалення мовлення рідною мовою. У підручниках закордонних видань, таких як Oxford University Press, Cambridge University Press тощо наявні окремі спроби задіяти комікс з метою навчання іншомовного мовлення, зокрема відпрацювання умінь говоріння й читання.

Що ж стосується використання коміксів для подання матеріалу, пов'язаного з історією України, то перший такий випадок стався в 1953 р., коли в щоденній газеті «Америка» (Філадельфія, США) вперше вийшла історія в малюнках «Україна в боротьбі», що мала на меті познайомити юних читачів з історією визвольного руху українців під час Другої світової війни. На початку 1970-х років серія цих малюнків з'явилася в журналі «Крилаті», що видається Світовою Управою Спілки Української Молоді. У 2007 р. на теренах України відбулося перевидання «України у боротьбі», яке одразу ж отримало назву «комікси про УПА».

Проте в цілому умови, ефективного використання коміксів як навчального засобу у вітчизняній педагогіці не досліджені. Зазвичай учителі використовують цей засіб епізодично та безсистемно, покладаючись або на свій досвід, або на власну інтуїцію. Приклади використання коміксу на заняттях краєзнавчих гуртків, взагалі, невідомі. Питання розробки й залучення коміксів у освітній процес не стали предметом пошуків вітчизняних учених. Хоча поодинокі спроби розробити методику використання коміксів на уроках історії, навіть якщо автори і не вживали цей термін, все ж таки були.

Можливі два варіанти організації роботи вихованців над коміксами історичного змісту: обговорення та критичний аналіз вже готових коміксів та створення свого власного коміксу як виконання практичного креативного завдання.

Основним завданням першого варіанта повинен стати розвиток історичного та критичного мислення вихованців. Адже, лише навчившись критично аналізувати псевдоісторичні твори, у тому числі й комікси, учні зможуть позбавитися хибних «модернових» уявлень щодо тих чи інших історичних епізодів, а то й цілих історичних періодів. Йдеться не тільки про друковані видання, насичені коміксами на кшталт «Пізнай історію з Волі», але й комікси, що оживають на екрані. Згадаймо фільм «300 спартанців», який є ні чим іншим, як екранізованим коміксом Френка Мілера. Згідно з історією, спартанці змагалися з персами. У стрічці вони змагаються не тільки з ними, але й з їхніми слонами, мутантами, навіть із тролями. Ніхто не наважиться шукати історичну правду в цьому фільмі. Але проблема полягає в тому, що багато хто з вихованців схильні були вважати цей фільм історичним.

В основі творчої роботи вихованців, результатом якої стає створений комікс, лежить креативний метод і така його складова, як вигадування, коли учні створюють раніше невідомий продукт за допомогою творчих дій, відображаючи за допомогою малюнків та ключових слів взаємозв'язок між подіями та явищами історичного процесу. У цьому разі діти поринають в лабораторію створення медіатекстів. Знання й уміння, отримані в результаті такого занурення в «кухню» творчого процесу, допомагають вихованцям розвивати свої власні творчі здібності, узагальнити вивчений історичний матеріал, сформувати власний образ історичних подій.

Найбільш оптимальним варіантом у процесі створення вихованцями коміксу може бути робота цілої групи вихованців над подібним творчим завданням. Як правило, комікс створюється у процесі співпраці кількох людей.

Перший — автор сюжету — людина, яка вигадує власне історію та її героїв.

Другий — художник, який всю історію вимальовує на папері без кольору. Третій — колорист, він все це розфарбовує.

Є ще так званий летерер — людина, що робить текстові написи. До речі, традиційно в усіх коміксах написи виконуються вручну. Згідно з логікою та етапами створення й випуску коміксу відповідно розподіляються ролі й в вихованцівській групі.

З цієї позиції дану методику можна віднести до технології групової творчої справи, яка вимагає великих затрат часу і неабияких організаційних здібностей керівника. Робота над створенням коміксів починається з діагностики потенційних можливостей групи, виявлення дітей, здатних до виконання необхідної діяльності і схильних до цього, визначення кола інтересів вихованців, наявності згуртованих груп. На основі результатів діагностики керівника визначає та організовує творчі групи, яким у подальшому він і пропонує творче завдання — створити комікс.

Перед початком роботи групи над виконанням творчого завдання не зайвим буде дати вихованцям коротку інструкцію, яка допоможе їм організувати свою роботу.

Як створити комікс.

Інструкція для творчої групи

1. Шляхом колективного обговорення оберіть тему. Використайте для цього знання з пройденого вами матеріалу.. Не поспішайте. Від вибору теми залежить подальший хід та успіх вашої роботи.

2. Продумайте сюжет. Сюжет повинен бути не тільки цікавим, але й надавати можливість вам проявити свою власну творчість та фантазію. Використайте додаткову літературу.

3. Розподіліть обов’язки між членами вашої групи. Зважайте на інтереси та схильності кожного члена вашої групи.

Розподіл ролей повинен бути добровільним:

а) автор — людина, яка розроблятиме розвиток сюжету та дії героїв коміксу. Автор повинен глибоко знати історичний матеріал. Автор має стежити за відповідністю сюжету історичним фактам;

б) художник — член групи, який всю історію вимальовує на папері без кольору. На нього покладається обов’язок змалювати героїв та історичну ситуацію, максимально наближену до реальності;

в) колорист — член групи, який розфарбує комікс. Він повинен бути обережним у доборі кольорів, адже кожний колір у певну історичну епоху мав своє особливе значення.

г) летерер — член групи, що зробить текстові написи. В усіх коміксах написи виконуються вручну.

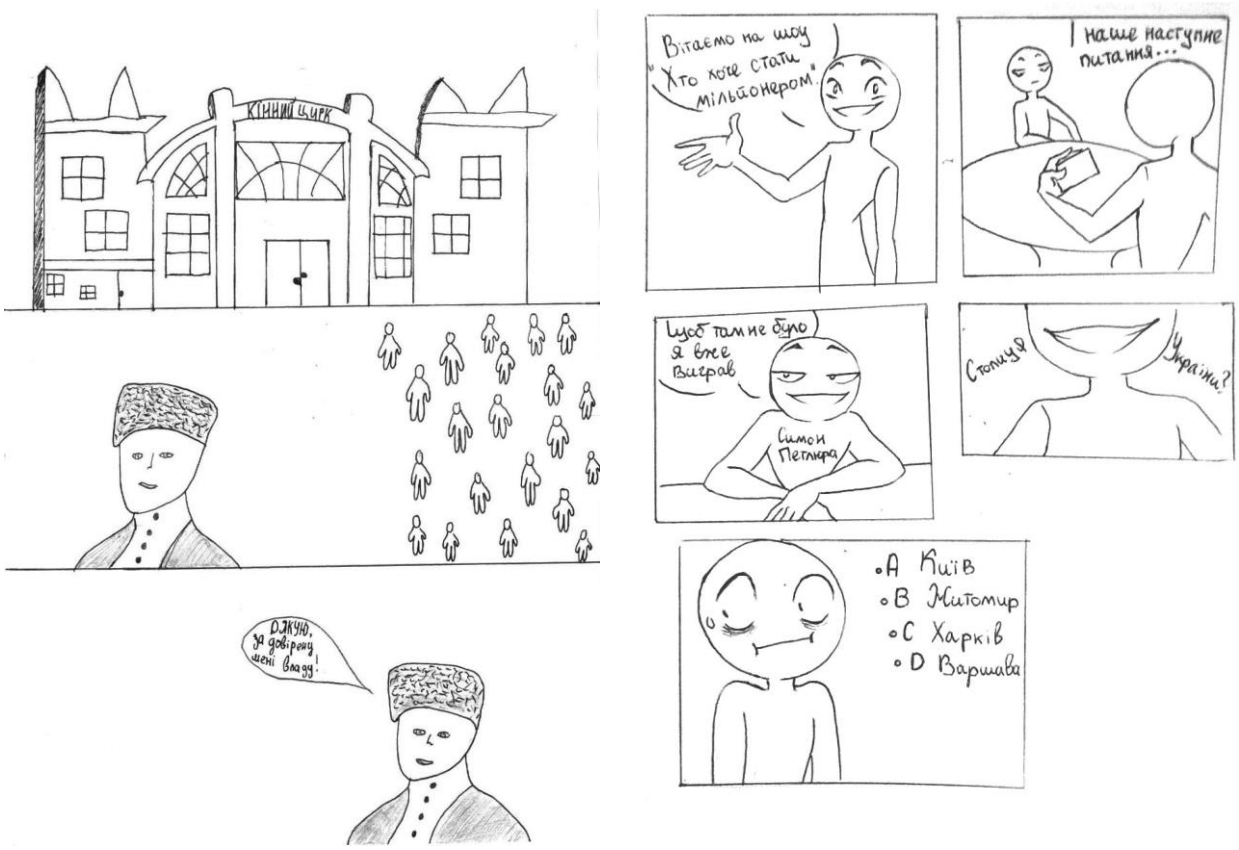
4. Сплануйте свою роботу. Чітко дотримуйтеся плану. Не забувайте, що успіх групи залежить від роботи кожного члена групи.

5. Після створення коміксу підготуйтеся до презентації своєї роботи. Робота в групі має особливе значення, оскільки в процесі творчої діяльності над створенням коміксу вихованці:

- розвивають навички міжособистісного спілкування;
- розвивається почуття позитивної взаємозалежності;
- створюються умови для особистісної взаємодії, що, у свою чергу, стимулює індивідуальну діяльність дитини;
- відбувається самоорганізація поточної індивідуальної і групової підзвітності.

Запропонована методика використання коміксів розрахована на ігрові, рольові можливості педагогічного процесу. Основний показник виконаного завдання — відповідність сюжету коміксу історичним реаліям, уміння в невербальній формі передати історичну інформацію. Цим цілям підкоряються й додаткові конкретні творчі завдання, що розвивають уяву, фантазію та асоціативне мислення.

Приклад створення коміксу на заннятті за темою «Українська революція 1917-1921 та Харківщина»



Комікси, створені вихованцями гуртків до теми: «Українська Революція»

9. Віртуальна екскурсія

Ще один ефективний та цікавий метод вивчення історії рідного краю - це створення віртуальних (дистанційних) екскурсій. Причому, вважаю правильним починати з «меншого», тобто у такому порядку: вулиця, район, місто, область, країна. Паралельно необхідно синхронізувати історію досліджуваних об'єктів з історією України. Наступним кроком має бути перехід від віртуальних екскурсій до проведення реальних живих екскурсій самими вихованцями гуртка. Враховуючи, що всі учні вміють користуватися комп'ютерами, планшетами, смартфонами тощо, вони за допомогою керівника гуртка, спираючись на власний досвід та уроки інформатики, можуть шукати інформацію у мережі Інтернету. Тому завдання по складанню віртуальної екскурсії не видається складним. Програма занять історико-краєзнавчого гуртка не обмежує в часі керівника, дає можливість, на відміну від шкільної програми, приділити достатньо часу для втілення у життя запланованого проекту.

Отже, пропонуємо алгоритм роботи по створенню віртуальних екскурсій (далі просто екскурсій) на заняттях історико-краєзнавчих гуртків:

1. З'ясовуємо, що таке віртуальна екскурсія і наскільки складним може бути процес створення такої екскурсії для учнів тієї чи іншої вікової категорії.

2. Разом з дітьми розробляємо пам'ятку пошуку інформації.

3. Визначаємося з темою екскурсії (можливе об'єднання декількох тем в одній екскурсії, враховуючи інтереси юних дослідників та об'єм матеріалу, який буде представлений в екскурсії). Наприклад: «Історія вулиці (селища, району, міста)», «Відомі особистості, які проживали на нашій вулиці», «Наша вулиця в художніх, образотворчих, літературних творах», «Промислові об'єкти нашого району та історія їх будування», «Відомі історичні події, які відбувалися у нашому селищі», «Місто, селище, вулиця, район у спогадах жителів (батьків та рідних вихованців)» тощо.

4. Складання плану екскурсії. Розподіл завдань для груп «експертів»: «Історики», «Журналісти», «Фотоексперти» тощо.

5. Створення пам'ятки для роботи кожної групи. Наприклад, складання плану інтерв'ю для роботи групи «Журналісти», список фотографій об'єктів, які має зробити група «Фотоексперти», яку інформацію необхідно знайти групі «Історики» тощо.

6. Виконання поставлених завдань.

7. Об'єднання всієї підібраної інформації, обговорення та створення презентації.

8. Представлення виконаної роботи.

9. Створення «квесту» за матеріалами екскурсії для молодших вихованців гуртка.

Треба зауважити, що роль керівника гуртка у даній роботі не зводиться до виконання лекторських функцій, керівник допомагає, направляє,

супроводжує, підказує. Тобто, є партнером та співучасником процесу. Залучаються до роботи і батьки, які дають інтерв'ю, надають фото з власних архівів.

10.Метод «Хмара тегів»

Сучасна молодь має засвоїти цілий масив різної інформації. І хоча для навчання є практично необмежені можливості доступу до інформації, все частіше у підлітків виникають проблеми з навчанням. Чому? Часто мозок просто не в змозі систематизувати всю інформацію, яку отримує.

Як допомогти вирішити цю проблему? Використовувати на заняттях метод графічної систематизації – хмари слів.

Хмара тегів (хмара слів, або зважений список, представлена (-ий) візуально) — це візуальне подання списку категорій (або тегів, також званих мітками, ярликами, ключовими словами, тощо). Зазвичай використовується для опису ключових слів (тегів) на веб-сайтах, або для представлення неформатованого тексту. Ключові слова найчастіше являють собою окремі слова, і важливість кожного ключового слова позначається розміром шрифту або кольором. Таке уявлення зручно для швидкого сприйняття найвідоміших термінів і для розподілу термінів за популярністю щодо один одногою. За допомогою хмар слів можна візуалізувати термінологію з певної теми у більш наочний спосіб. Це сприяє швидкому запам'ятовуванню інформації.

Використання цього методу доречне на буть яких заняттях, у тому числі і на заняттях гуртків туристсько-краєзнавчого напряму.

Онлайн-ресурси для створення хмар слів

Word It Out , Word Cloud Generation, Word Art (Tagul), Word Art, Wordcloud.pro.

Для чого створювати «хмаринки слів»?

Освоїти сервіси по створенню «хмар слів» зовсім не довго, але з чого скласти ці хмари, що з ними робити далі? Як ці хмари допоможуть вирішувати завдання навчального плану?

Можливості використання хмари слів при вивченні нових тем. В хмару можна записати тему заняття, яку вихованці повинні визначити, попросити скласти пропозиції щодо визначення теми, «хмара» виступає в якості опорного конспекту, можна запропонувати дітям прочитати в «хмарі» головне питання, на яке необхідно знайти відповідь протягом заняття, скласти речення або розповідь, використовуючи якомога більше слів з хмари.

Приклади використання «хмар тегів» на заняттях гуртків історичного краєзнавства.

Приклад 1. Теми занять: «Заснування міста Харків», «Заселення Слобожанщини».

Завдяння: визначити тему над якою будемо працювати.

Використовуючі слова у хмаринці вказати:

- причини заселення Дикого поля, - назвати поселення засновані у цей період;(Наприклад у хмаринці вказана подія - національно-визвольна війна, яка стала однією з причин активної колонізації Дикого поля українськими переселенцями).

- пояснити походження назви нашого міста розповісти легенди про походження назви;

- вказати дату заснування Харкова; розказати про адміністративний устрій Слобожанщини у XVII ст.

Приклад 2. Тема заняття: «Місцеві діалектизми та їх походження».

На етапі закріплення вивченого матеріалу можна запропонувати вихованцям використовуючи приведену нижче хмаринку слів пояснити:

- походження діалектизмів (легенди, історії появи, думку мовознавців про походження цих слів);
- які з цих слів вже не використовуються сучасними харків'янами і чому;
- які слова в хмаринці не відносяться до «Харківських діалектизмів».

Приклад 3. Тема заняття:»Техніка в'язання туристичних вузлів та їх призначення» **Дану хмаринку можемо використати:**

- для визначення теми заняття - вихованці дивлячись на малюнок роблять припущення що будемо вивчати;
- на етапі вивчення нового матеріалу - діти знайомляться з назвами вузлів та запам'ятовують їх;
- на етапі закріплення вивченого матеріалу - називають вузли, сортують вузли за призначенням (вузли для зв'язування мотузок синього кольору, вузли петель -бузкові, вузли для прив'язування до опори -жовті, допоміжні вузли- зелені).

Приклад 4. Тема заняття: «Відомі земляки»

Дану хмаринку можемо використати:

- для визначення теми заняття
- на етапі вивчення нового матеріалу – наприклад назвати які факти біографії пов'язують цих людей із Слобожанщиною?
- на етапі закріплення матеріалу – об'єднайте прізвища діячів за: століттями життя та діяльності, за сферами діяльності

11. Історична гра «В розшуку»

(Викристовується для актуалізації знань про відомих історичних діячів на етапі закріплення абр повторення вивченого. Може бути використана як частина краєзнавчого квесту при розпізнанні відомих діячів рідного краю)

До гри входять: картки з персоналіями, картки гравців, картки доказів та картки додаткової інформації, посібник для гри з персоналіями.

Основні гравці: полісмен, слідчий, два свідки, неправдивий свідок.

Правила:

1. В кожній грі можуть брати участь від 4 до 6 гравців (залежно від кількості свідків).

2. Перед початком гри кожному з гравців видаються картки з ролями. Гравцям заборонено до закінчення гри показувати чи обмінюватися картками(стосується свідків).

3. Після того як гравці отримали свої ролі Ведучий зачитує обов`язки кожного з гравців.

- Свідок - дає свідчення про людину «у розшуку». Може описувати зовнішність, одяг, час коли він міг її бачити, місце роботи і т.д. Але не може називати її ім`я. Свідок не може викривати лжесвідка навіть якщо здогадався раніше полісмена. Свідок може давати одне свідчення за одне ігрове коло. Якщо це зовнішність то тільки одну її деталь, теж стосується і одягу. Наприклад: «у нього великі вуха» або «у нього маленький ніс». Казати одразу все за один хід заборонено.
- Лжесвідок – дає неправдиві свідчення аби заплутати полісмена. Має повну свободу дії, бо ніхто крім полісмена та слідчого не може його викрити. Якщо це стається, лжесвідок покидає гру. Правила щодо порядку надання свідчень стосуються і лжесвідка(одне свідчення за хід).
- Полісмен – вислуховує свідків і робить припущення ким же є ця «людина у розшуку». Якщо лише за допомогою свідків йому це не вдається, він має право отримати додаткові докази в обмін на додаткове запитання від Ведучого, або викликати у гру Слідчого(лише на другому колі). Додатковою допомогою він може користуватися один раз за ігрове коло.
- Слідчий – на відміну від Полісмена має право користуватися додатковими матеріалами(підручник, телефон), тому може давати йому цінну інформацію. Також Слідчий може або «безкоштовно», тобто без усіляких питань від Ведучого отримати додатковий доказ, або попросити одного, зі свідків показати свою картку, після чого свідок виходить з гри. Якщо він вирішує скористатися правом додаткового доказу, то покидає гру до наступного виклику Полісмена, якщо ж правом вибити свідка і цей свідок не є лжесвідком, то слідчий виходить з гри замість нього. Слідчий після виклику полісмена при необхідності залишається ще два кола у грі.

Примітки для Ведучого:

1. Порядок проведення гри має наступний вигляд. Спочатку кожен зі свідків по черзі надає свої свідчення Полісмену, після чого той робить припущення. Якщо Полісмен не може зробити припущення або видав невірне, йому надається вибір або продовжити коло, або взяти додатковий доказ. Залежно від дії полісмена продовжується друге коло за тим же порядком, але на другому колі Полісмен вже має право викликати у гру Слідчого. Гра рухається по колу аж доки «людина у розшуку» не буде ідентифікована або полісмен буде остаточно заплутаний лжесвідком і він передасть свою картку іншому.
2. Передача картки відбувається лише тоді, коли хтось з гравців здається.
3. Ведучий за бажанням може ввести у гру більше свідків.

4. Ведучий має попередити всіх гравців, що кількість додаткових доказів обмежена і користування ними постійно, може призвести до програшу.

Приклад проведення історичної гри «У розшуку»

У грі приймають участь 6 чоловік: Тетяна, Марійка, Степан, Олег, Богдан та Дарина.

Ведучий, тобто вчитель(або будь-який учень, що знайомий з правилами) зачитує правила гри та роздає ігрові картки. В цій грі ролі розподілилися наступним чином:

- *Тетяна – Полісмен*
- *Марійка – Свідок*
- *Степан – Свідок*
- *Олег – Слідчий*
- *Богдан – Неправдивий свідок*
- *Дарина – Свідок*

Після того як ведучий роздав картки, він зачитує обов'язки кожного з гравців, стежачи за тим щоб гравці не показували та не обмінювалися картками. Ведучий показує свідкам та неправдивому свідку «людину у розшуку», після чого можна розпочинати гру. У цій грі «людина у розшуку» - Володимир Винниченко.

Ведучий: - Полісмен, ви маєте можливість опитати трьох свідків, після чого можете зробити припущення.

Полісмен: - Я викликаю свідка Степана. Степане, скажіть будь ласка як виглядала ця людина?

Степане: - У нього є вуса.

Полісмен: - Дякую, наступний свідок – Богдан. Богдане, де ви бачили цю людину?

Богдан (намагається заплутати полісмена, вказуючи на Франца Фердинанда): - В Австрії.

Полісмен: - Дякую, наступний свідок – Марійка. Опишіть чим займалася ця людина ?

Марійка: - Це політичний діяч.

Полісмен: - Дякую, наступний свідок – Дарина. Розкажіть чим ще відома ця людина окрім політичної діяльності?

Дарина: - Він був письменником.

Ведучий: - Тетяно, ти готова зробити припущення?

Полісмен: - Я гадаю, що це Рільке!

Ведучий: - Припущення – невірне. Бажаєш ти опитати свідків ще раз чи краще викликаєш слідчого?

Полісмен: - Я викликаю слідчого.

Ведучий: - Слідчий Олег запрошується у гру. Тетянко, поки можеш поспілкуватися з Олегом для встановлення плану дій.

Слідчий: - Давай я спочатку пошукаю австрійських письменників, якщо серед них будуть політики то знову опитаємо свідків, якщо ні то попросимо доказ.

Полісмен: Давай, проте тобі прийдеться вийти з гри, а доказ може і не допомогти. Хоча, давай спробуємо.

Слідчий (не знайшовши потрібної інформації): - Прошу надати додатковий доказ.

Ведучий (передає доказ слідчому - зображення сигарети): - Маю вас попередити, кількість доказів обмежена.

Слідчий (Полісменові): Отже, ця людина палить…Давай опитаємо свідків ще раз.

Полісмен: - Викликаємо свідка Степана. Степане, коли ви бачили цю людину?

Степан: - Найбільше у 1917 році.

Полісмен: - Дякую, наступний свідок – Богдан. Богдане, де ще ви бачили цю людину?

Богдан (намагається заплутати полісмена, вказуючи на Франца Фердинанда): - У містечку Сараєво.

Полісмен: - Дякую, наступний свідок – Марійка. Чи є у цієї людини якісь відомі твори?

Марійка: - «Записки кирпатого Мефістофеля».

Полісмен: - Дякую, наступний свідок – Дарина. Скажіть чи належить ця людина до українських політичних діячів?

Дарина: - Так.

Ведучий: - Тетяно, ти готова зробити припущення?

Полісмен: - Так, проте спочатку я хочу викрити неправдивого свідка! Богдане, я прошу показати тебе свою картку.

Богдан показує свою картку неправдивого свідка і виходить з гри.

Ведучий: Добре, але хто ж тоді «людина у розшуку»?

Полісмен (пояснює за якими ознаками він ідентифікував «людину розшуку»): Судячи з доказів я можу сказати, що це Володимир Винниченко.

Ведучий: Поздоровляю! «Людину у розшуку» знайдено.(показує картку аудиторії)

Гру завершено.

Висновки

Застосування інтерактивних технологій навчання сприяє розвитку навичок критичного мислення, комунікативних навиків та пізнавальних інтересів вихованців. Активне навчання використовує систему методів і прийомів, спрямовану головним чином не на повідомлення готових знань, їх запам'ятовування, а на організацію учнів для самостійного здобування знань, засвоєння умінь і навичок у процесі пізнавальної та практичної діяльності.

Інтерактивні технології навчання допомагають створювати сприятливий психологічний клімат під час навчання.

Особлива цінність інтерактивних методик в тому, що діти навчаються ефективній роботі в колективі. За умови вмілого впровадження інтерактивні методи навчання дозволяють залучити до роботи усіх учнів, сприяють виробленню соціально важливих навичок роботи в колективі, взаємодії з колективом, навичок проведення чи підтримки дискусії, обговорення запропонованих тем.

Необхідність застосування інтерактивного навчання у закладах позашкільної освіти зумовлене тим, що сьогоднішня освіта є сучасником процесу зародження нового світового простору. Ті, хто розпочав застосування цього методу, вважають його однією із складових освітньої політики майбутнього, тому що передбачає глобальну освіту особистості й глибоке педагогічне оновлення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Давыдова С. В. Дидактический потенциал комикса и его использование на занятиях по английскому URL: https://dereksiz.org/aktualenie-problemi-filologii.html?page=30
2. Кронгауз М. Мемы в интернете: опыт деконструкции // Наука и Жизнь. № 10, октябрь 2017. URL:: https://www.nkj.ru/archive/articles/21327/.
3. Мемы – мифы или реальность? // Школа жизни.ру. URL: http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-35193/ .
4. Мокрогуз О.П. Інноваційні технології на уроках історії. – Харків. – Основа.– 2007
5. Остапенко Л. П., Соловйова О. К. Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди Дидактичний потенціал коміксів URL: http://www.institutemvd.by/components/com_chronoforms5/chronoforms/uploads/20160331174948_Ostapenko_Solovjova.pdf
6. Пометун О.В., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології. – Київ –А.С.К.- 2004
8. Пометун О. Фрейман Г. Методика навчання історії в школі. –Київ – Генеза. –2006
7. Сиротинко Г.О. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання. – Харків. – 2003.
8. Баханов К. О. Що ж таке технологія навчання? // Шлях освіти. - 1999. - №3.- 24 с.
9. Баханов К. О. Інноваційні системи, технології та моделі навчання історії в школі: Монографія - Запоріжжя: Просвіта, 2000. - 160 с.
10. Воронцов В. В. Технология обучения // Педагогика / Под ред. П. И. Пидкасистого. - М.: 1996. - 168 с. Закон про освіту //Відомості Верховної Ради України. — 1996. — №21.
11. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід: метод. Посіб. Уклад.: О. Пометун, Л. Пироженко. - К.: А.Н.Н., 2002. - 136 с.
12. Іванова-Комарщук О. Корисність інтерактивних методів навчання//Відкритий урок: розробки, технологи, досвід. - 2010. - URL:http://osvita.ua/
13. Кларин М. В. Интерактивное обучение - инструмент освоения нового опыта // Педагогика, 2000. - №7. - С. 12-18.
14. Концепція національного виховання / Освіта. — 1996. — № 40.
15. Максимюк С. П. Педагогіка: Навчальний посібник. - К.: Кондор, 2005.
16. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. - М.: Народное образование, 1998. - 256 с.
17.Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2 т. Т. 1. М.: НИИ школьных технологий, 2006.-816 с.
18. Хуторской А. В. Современная дидактика. - С.-Петербург. 2001.- 553с.
19. Ярошенко О. Г. Групова навчальна діяльність школярів: теорія і методика. - К.: Партнер, 1997.- 193с.

20. Національна освітня платформа «Всеосвіта», Бібліотека методичних матеріалів URL: https://vseosvita.ua/library/biblioteka-metodicnih-materialiv-gejmifikacia-osvitnogo-procesu-517288.html
21. Багузина Е.И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности: дис. канд. пед. наук: 13.00.01: общая педагогика, история педагогики и образования/ Е.И. Багузина.- М.,2012.-238 с.
22. Быховский Я. С., Как создать веб-квест для самостоятельной работы учащихся? URL: http://teacher.fio.ru/news.php?n=59&c=1529
23 Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты. Конгресс конференций. Сайт "Информационные технологии в образовании" URL: http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html.
24. Каннингем Уорд, Уелс Джиммі Педагогічний веб-квест URL: //http://ru.calameo.com/read/ 0028809973f260559471b
25. Напалков С.В. Тематические образовательные веб-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис. на соискание уч. степени канд. пед. наук:13.00.02: теория и методика обучения и воспитания/ С.В. Напалков.- Саранск, 2013.-28с.
26. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб.пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. ; под ред. Е.С. Полат. – М. : Академия, 2001. – 272 с.
27. Трайнев, В. А. Нові інформаційні комунікаційні технології в освіті: інформаційне суспільство. Інформаційно-освітнє середовище. Електронна педагогіка. Блочно-модульна побудова інформаційних технологій [Текст]/ В. А. Трайнев, В. Ю. Теплишев - М .: Дашков і К °, 2009. - 318 с.
28. Dodge B. WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks URL: http://webquest.sdsu.edu/ taskonomy.html
29. Національна освітня платформа «Всеосвіта», Бібліотека методичних матеріалів URL: https://vseosvita.ua/library/informacijnij-veb-kvest-cornobil-teritoria-zmin-kimnata-zagadok-515440.html

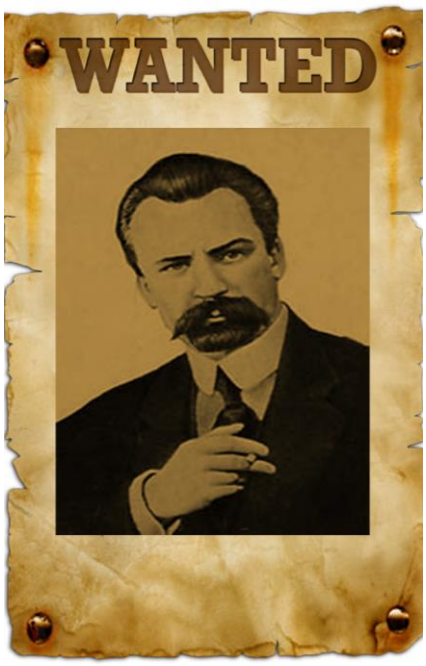
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСІВ

1. http://osnova.com.ua/help/8/
2. http://www.yangteacher.ru/virtualni-ekskursiї-na-urokax-istoriї/
3. https://naurok.com.ua/post/6-prichin-vikoristati-memi-na-urokah
4.https://naurok.com.ua/metodichni-rekomendaci-zastosuvannya-metodu-krossens-na-urokah-zarubizhno-literaturi-103838.html
5.istori?fbclid=IwAR3vcn9MKAOroTHvjl50iIu89EeAoPj17azpvUU9EC2B0hwnI8qttaOX9k

ДОДАТКИ

Додаток 1.

Картки для гри.



Додаток 2.

Словник термінів, використаних у методичній розробці

Веб-квест – у науково-педагогічній літературі існують різні визначення веб-квестів та квестів зокрема. Наприклад:

- сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи те чи інше навчальне завдання (Я. Биховський, І. Новик, А. Федоров).
- проблемне (або проєктне) завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету (А. Бадарацький, Я. Дьячкова, О. Прядільнікова, А. Яковенко).
- орієнтована на вирішення проблеми діяльність (Н. Гончарова, К. Дяченко, Л. Крившенко, Л. Павлова, С. Спірідонова, О. Шевцова, О. Шульгіна).
- формат уроків, орієнтований на запит, в якому більшість або вся інформація, з якою працюють учні, надходить з Інтернету (Б.Додж, Т.Марч).
- інноваційна педагогічна ігрова технологія, що передбачає виконання учнями навчальних, пошуково-пізнавальних проблемних завдань відповідно до ігрового задуму/сюжету, під час якого вони добирають та упорядковують інформацію, виконують самостійну, дослідницьку роботу, що сприяє систематизації та узагальненню вивченого матеріалу, його збагаченню та поданню у вигляді цілісної системи (І.Сокол).

Оксиморон – літературно-поетичний прийом, що полягає у поєднанні протилежних за змістом, контрастних понять, які разом дають нове уявлення.

З точки зору мовознавства оксиморон є різновидом тропу, найближчий за сутністю до метафори і гіперболи, тобто зміна значення або навмисне перебільшення. Особливість оксиморона полягає у сполученні різко контрастних, протилежних за значенням слів, внаслідок чого утворюється нова смислова якість, несподіваний експресивний ефект («холодне полум'я», «сухий дощ», «крижана посмішка», «депресивна веселість» тощо).

Мем – одиниця культурної інформації, поширювана від однієї людини до іншої за допомогою імітації, навчання тощо. Може бути зображенням або відеозаписом гумористичного характеру.

Поняття мема і його концепція були вперше розроблені Річардом Докінзом в книзі «Егоїстичний ген» 1976 року, і пізніше в його книзі «Розширений фенотип».

Поняття «мем» і «меметика» з 1988 року включені до Оксфордського словника англійської мови — словника, що задає нормативні категорії наукової та інформаційної сфери.

Кроссенс – головоломка нового покоління, побудована на асоціаціях. Слово «кроссенс» означає «перетин смислів» і створено авторами за аналогією зі словом «кросворд». Ця унікальна ідея належить письменнику, педагогу і математику Сергію Федіну і доктору технічних наук, художнику і філософу Володимиру Бусленко. Кроссенс уперше був надрукований у 2002

році у журналі «Наука і життя». Він являє собою асоціативний ланцюжок, замкнутий у стандартне поле із дев'яти квадратів (як у грі «Хрестики-нулики»). Дев'ять зображень розташовані в ньому таким чином, що кожен малюнок має зв'язок із попереднім і наступним, а центральний об'єднує за смислом відразу декілька

Комікс – послідовність малюнків, зазвичай з короткими текстами, які створюють певну зв'язну розповідь. Тексти, зазвичай, мають специфічну форму «мовної бульки» («мовної хмарки», «мовного димка», виноски; англ. *speech balloon*), яка передає мову чи думку персонажа, заголовків і титрів. Початково комікси використовували карикатури для ілюстрації і розважали цікавими і простими історіями, розвинулись в окремий вид мистецтва з багатьма піджанрами.

Манґа – це форма образотворчого мистецтва, яка виражається у вигляді коміксу намальованого в японському стилі. Простими словами заведено говорити що манґа – це японські комікси.

Тег – елемент мови розмітки гіпертексту. Текст, який міститься між початковим і кінцевим тегом, відтворюється і розміщується відповідно до властивостей, вказаних у початковому тезі.

Діалектизм – це слово, що є характерним для певного територіального або соціального діалекту.

В Україні відповідно до територій поширення вчені виділяють західні говірки, північні, а також південно-східні. Найпоширенішими і найбільш вивченими є діалектизми Західної України. Далі — поліські говори. А от південні і східні майже не вивчені, адже довгий час дослідники вважали, що як такого південно-східного діалекту не існує. Однак вже з'явились поодинокі праці, які заперечили цю думку. Для вивчення діалектизмів використовують спеціальні діалектні словники, які укладаються вченими, що мешкають у тих місцевостях.

Діалектизми належать до лексики обмеженого вживання. Найчастіше діалектизми використовують у художніх та публіцистичних творах.

Інтерактивне навчання – це навчання, яке відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учасників освітнього процесу. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), де і учень, і вчитель є рівноправними суб'єктами освітнього процесу, розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, вміють здійснювати. Безпосередньо, сама організація інтерактивного навчання передбачає моделювання різноманітних життєвих ситуацій, спільне вирішення проблем на основі аналізу обставин та відповідної ситуації, використання рольових ігор.

Усі інтерактивні технології поділяються на чотири групи: фронтальні технології, технології колективно-групового навчання, ситуативного навчання та навчання у дискусії.

Педагогічна інновація – це педагогічна ідея, утілена в певній інноваційній педагогічній розробці (дидактичній або виховній системі, технології, методиці, засобах навчання тощо), яка впроваджена в педагогічний процес, збільшує результативність та ефективність процесів виховання і навчання, забезпечує зростання якості освіти.

Гейміфікація – використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до розв'язання проблем. Гейміфікація була досліджена у декількох царинах, серед яких: взаємодія з клієнтами, виконання фізичних вправ, повернення інвестицій, якість даних, пунктуальність та навчання. Більшість досліджень з ігровізації показали позитивні тенденції після гейміфікації.

Кахут (Kahoot) - онлайн сервіс для створення інтерактивних завдань. Дозволяє створювати тести, опитування, вікторини. Платформу можна використовувати під час роботи з будь-якими віковими категоріями. Добре підійде як для молодшої школи, так і для дорослих людей.

Релевантні матеріали *(Релевантність)* – в інформаційній науці і інформаційному пошуку означає ступінь відповідності знайденого документа або набору документів інформаційним потребам користувача.