

ЗАСТОСУВАННЯ БУКТРЕЙЛЕРА НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ У СТАРШІЙ ЛАНЦІ

Актуальність дослідження. Орієнтоване на сучасні технологічні, технічні й наукові здобутки людства навчання буде, без перебільшень, вважатися якісним нині. У період глобальних викликів вельми важливо для учителя ХХІ століття, організовуючи роботу навколо розробки супутніх до твору мультитехнологій, внести інтригу й вибудувати композицію або й сам сюжет таким чином, аби читачеві захотілося будь-що дізнатися, як будуть розвиватися події далі.

Сьогодні такий мультижанр як буктрейлер повернув, по суті, моду на книгу, це великий і значний крок вперед, якого раніше ніхто не очікував у такій формі. Буктрейлери, як правило, що добре показують сучасні спостереження педагогів і психологів, викликають чи не найбільше цікавості у дітей так званого покоління візуалів, і це значно більше, аніж у аудіалів, оскільки основа – зображальна форма, яка домінує над аудіальною формою, хоча спецефекти відіграють важливу роль і є невід’ємними.

Стан досліджень проблеми. Наявні поодинокі наукові, методичні праці, на які ми можемо опиратися, це наукові статті, зокрема, таких учених: К. Давидова [3], Г. Чух [8], О. Косачова [5], М. Щур [9], О. Яновський [10], В. Уліщенко [7], Д. Колодяжна [7], С. Воробель [2], Б. Кобильник [2] та ін. Проте, на жаль, нині немає цілісного дослідження, яке б ми могли назвати повним і монументальним, немає окремого підручника чи посібника, що розповідав би про технології використання буктрейлерів в навчанні української літератури.

Мета нашого дослідження – проаналізувати особливості впровадження інноваційних форм творчої роботи на уроках української літератури, таких, зокрема, як буктрейлери для активізації читацької діяльності учнів.

Буктрейлер може й повинен бути широко використовуваним у системі уроків української літератури. Залишається нез'ясованим лише одне – коли його створювати, адже на це потрібно чимало часу. Як варіант – дозволити створити модель буктрейлера учням, на оцінку, так би мовити, а потім використовувати його як приклад учнівської роботи, для навчання й зацікавлення інших таким видом роботи, цілком посильним для задумування й виконання. Створення якісного буктрейлера вимагає від автора таких зусиль: креативності, яка впливає зі знання технологій; відчуття слова; розуміння художньої краси; розуміння музичного ритму; знань у галузі мультимедійних технологій [4].

Буктрейлер – якісна альтернатива не лише для любителів інновацій, креативності та технологій, не лише для заохочення учнів до роботи на уроці, а й для привчання школярів до процесу читання й пізнання художнього світу, створеного на сторінках книги. У буктрейлері потрібно презентувати саму книгу, зацікавити нею, її поліграфічною неповторністю та художньою цінністю. Саме пропозиція до учнів, аби вони створили на оцінку і виклали у соціальних мережах, на ютуб-каналі у форматі відео роботу-буктрейлер може зробити майже диво – учні створять свої канали, знімуть тік-токи. Учні активно беруться до читання не лише заради оцінювання, їх може захопити процес.

Отже, буктрейлер – це таке коротке відео, котре візуально може презентувати книгу будь-якого жанру. Учні зможуть порівняти буктрейлер і тизер, якщо підібрати такий художній твір, до якого є і те, і те. Або ж можна дати завдання – створити буктрейлер на основі тизер [6]. У педагогів часто виникає цілком логічне запитання, як же саме навчити учнів створювати буктрейлери. Звичайно ж, це не є завдання з легких, якщо вчитель такого не практикував. Це завдання індивідуального характеру, а тому не всі зможуть його виконати. Для виконання завдання створити буктрейлер потрібно: мати уявлення про твір, прочитати його вдумливо; проаналізувати твір самостійно, обговорити з учителем; мати навички роботи з комп'ютерними програмами, що дозволяють втілити задум у такій діяльності (йдеться про вміння й навички учня створювати стрими, тобто власні короткі відео, монтувати їх та ін.) [5].

Сюжет є основою відеоролика, він обов'язково має бути чітким. Це те, з чого складатиметься покроково, навіть покадрово, буктрейлер. Відеоролик обов'язково повинен бути недовгим, бажано не більше, аніж 3 хвилини, оскільки це оптимальний час, аби втримати увагу юного глядача, який є потенційним читачем. Отож, буктрейлер справді покликаний інтерпретувати, рекламувати книгу, а також сприяти донесенню, доведенню її змісту до широкого кола читачів, не лише до учнів. Так твір може залишити глибший слід у свідомості поколінь. Водночас, ми розуміємо, що буктрейлер має не лише мотивувати та інтригувати, а й мусить викликати співпереживання, провокувати бажання самостійно аналізувати, прочитавши книгу.

Особливістю буктрейлера є те, що оповідь про саму книгу подається в образній формі як прецедент, як відкриття, як інтрига, і, очевидно, цільовою аудиторією має сучасне суспільство. Буктрейлер на уроці вирішує ряд таких завдань: привертає більш-менш стійку увагу до книги; формує читацьку аудиторію; виробляє стійкість до мультимедійного матеріалу. Отже, це і справді новий жанр рекламно-ілюстративного плану й характеру, що поєднує літературу з візуальним, кінематографічним мистецтвом, із образотворчим мистецтвом, а також із електронними та з інтернет-технологіями.

Із метою впливу на учня буктрейлери мають відповідати таким вимогам:

- реалізовувати базові функції: комунікативну, інформаційну, естетичну, культурну, просвітницьку;
- використовувати можливості візуалізації мови, задля переваги образу перед словом;
- урахувати зацікавлення читацької аудиторії;
- підготувати в терміни;
- реалізувати в креативній формі;
- антиспойлерність (не розкривати важливу інформацію про сюжет книжки, що кардинально змінить враження, знищить інтригу);
- не збільшувати хронометраж (лише три хвилини) [1].

Буктрейлер як інформаційний проект, у першу чергу, повинен бути зумовленим конкретними завданнями, які можна реалізувати через доступні програми та ресурси інтернету. Реалізація відбувається у такий спосіб, покроково:

1) здійснити пошук інформації про книгу, про твір, про автора на офіційних онлайн-ресурсах;

2) проаналізувати ідейний зміст, проблематику й тематику твору;

3) визначити, чим саме вона може бути цікавою для дитини в межах цифрової епохи;

4) виготовити сам буктрейлер та презентувати його не лише в системі уроку української літератури, а й у всемережжі (на доступних майданчиках – зокрема, у соціальних мережах – фейсбук чи в інстаграм) [6].

Для творчої праці з відео необхідно вибрати програму. Найчастіше це Windows Movie Maker. Названа програма є на всіх комп'ютерах чи лептопах, оскільки вона належить до пакету Microsoft Windows. Movie Maker має можливості для обробляти відеофайлів із цифрової відеокамери, а також для створення слайд-шоу із зображень, вона може додавати заготовки до відео, а також титри і звук, має можливості вирізати потрібні фрагменти та склеювати їх до купи, створюючи ефектні переходи від одного фрагмента до іншого.

До прикладу, у створенні буктрейлера для уроку у 10 класі за творчістю Михайла Коцюбинського учні можуть використовувати зображення із тих видань, які рясно ілюстровані, особливо, якщо йдеться про твори Сонцеклонника для дітей, а також уривки з мультфільмів про свійських тварин (для ілюстрування казок автора), це може бути класична світова імпресіоністична музика. У фоторяд варто додати фоторепродукції картин Клода Моне, особливо тієї, із якої розпочався імпресіонізм – «Імпресія» («Схід сонця»), а також цикл «Німфеї» – це картини з зображенням водяних квітів, накласти на фоторяд читання малої прози Михайла Коцюбинського з так званого капрійського циклу, коли автор відпочивав та лікував важку недугу

серця на острові Капрі. Усе це допоможе зрозуміти суть імпресіонізму Михайла Коцюбинського і, зокрема, новели «Інтермецо».

Отже, сучасний інструментарій учителя-словесника вимагає від освітян постійних зусиль, високого ступеня фахової підготовки, а також всебічного розвитку й готовності застосувати різні досягнення інформаційно-комунікаційних технологій на будь-якому етапі навчання. Тобто без удосконалення та без розширення знань і навичок у сфері ІКТ учитель може відстати від учнів, втративши авторитет, чого не можна допустити.

Сучасний словесник мусить бути креативним, на вимогу часу й суспільства, повинен генерувати ідеї, організовувати, режисерувати, визначати ролі та направляти процес навчання, поєднувати при цьому традиційні та новітні методи і прийоми навчання, вдало мотивуючи учнів до такої діяльності, яка б акумулювала бажання пізнавати та відкривати нове.

Література

1. Буктрейлер – сучасна форма реклами книги. Херсонська обласна універсальна наукова бібліотека імені Олеся Гончара. URL: <http://biblio.lib.kherson.ua/buktreylet.htm>.

2. Воробель С., Кобильник Б. Буктрейлер як новий жанр популяризації книги. *Шкільна бібліотека*. 2012. № 21-22. С.16-23.

3. Давидова К. С. Освітній буктрейлер як технологія популяризації читання на уроках української літератури. URL: <https://naurok.com.ua/stattya-osvitniy-buktreylet-yak-novitnya-tehnologiya-populyarizaci-chitannya-na-urokah-ukra-nsko-literaturi-64535.html>

4. Косачова О. Буктрейлер як ефективний медіаресурс сучасної бібліотеки. *Вісник бібліотеки*. 2015. № 1. С.14-18.

5. Косачова О. Буктрейлер як ефективний медіаресурс сучасної бібліотеки. *Вісник Книжкової палати*. 2014. № 10. С. 15-18. URL: http://nbuv.gov.ua/jpdf/vkp_2014_10_7.pdf.

6. Патра С. Буктрейлер як засіб реклами книговидавничої продукції. Відкритий міжнародний університет розвитку людини Україна. URL: <http://www.vmurol.com.ua/index.php?idd>.

7. Уліщенко В. Особливості етапу підготовки до сприйняття модерністського твору. *Літературний дискурс: генезис, реценція, інтерпретація (літературознавчий, культурологічний і методичний аспекти)*. Збірка матеріалів Міжнародної конференції. Київ, 2003. С. 284-288.

8. Щербина В. Г. Інтерактивні технології на уроках української мови та літератури. Харків: Основа, 2005. 96 с.

9. Щур М. Україна в еру не читання. *Радіо Свобода*. 2016. Груд. 9. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/28166311.html>.

10. Яновський А. О. Організація пошуково-дослідницької діяльності з використанням інформаційно-комунікаційних технологій: навчально-методичний посібник. Одеса: Видавець Букаєв В.В., 2009. 156 с.

Манько Олеся – здобувач ступеня вищої освіти бакалавра факультету філології й журналістики імені Михайла Стельмаха Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського.

Наукові інтереси: створення і використання буктрейлерів під час навчання української літератури.

Науковий керівник – кандидат педагогічних наук, асистент Петрович О. Б.

Вікторія Нечипоренко

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ В 5 КЛАСІ

У сучасному освітньому просторі активне навчання відіграє все більшу роль, виникає потреба у створенні педагогічних технологій, які будуть здатні

забезпечити головне – розвиток особистості кожного учня, його інтелектуальної активності. Необхідно застосовувати такі методи навчання, при яких школярі будуть прагнути отримати нові знання і надалі успішно застосовувати їх на практиці. У педагогіці давно застосовується термін «активні методи і форми навчання». Він об'єднує групу педагогічних технологій, при використанні яких досягається більш високий рівень активності учнів. Останнім часом в форматі цих технологій велика увага приділяється інтерактивному навчанню.

Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації освітнього процесу, суть якої полягає в спільній діяльності учнів з освоєння навчального матеріалу за рішенням загальних, але значимих для кожного проблем, в обміні знаннями, ідеями, способами діяльності [1].

Метою дослідження є застосування інтерактивних технологій на уроках літератури у 5 класі та використання гри у педагогічній діяльності вчителя-словесника.

Завдання школи на сучасному етапі – не тільки дати знання учням, але і допомогти усвідомити сенс свого життя, визначити орієнтири майбутнього. Тому вчитель на уроках повинен намагатися сформувати життєву компетентність школяра, здатність особистості до правильного вибору, який спирається на знання, досвід, цінності. Роль уроків літератури в цьому процесі важко переоцінити. Література формує мораль і життєві орієнтири молодого покоління, займаючи особливе місце серед навчальних предметів. Вона сприяє емоційному, інтелектуальному, естетичному розвитку учнів, залучає читача до духовно-моральних цінностей людства [3]. Формування вміння інтерпретувати і аналізувати художній текст, цілісне сприйняття художнього твору можливо тільки при відповідній емоційно-естетичній реакції читача. Отже, значна роль у формуванні особистості дитини відводиться саме українській літературі. Використання інтерактивних технологій навчання на таких уроках дає можливість підготувати учнів до соціальної активності в суспільстві. Використання прийомів інтерактивного навчання сприяє підвищенню мовної

культури, формуванню умінь самостійного аналізу навчального матеріалу і власної освітньої діяльності [2].

Використання у роботі вчителя-словесника ігрових технологій є актуальним питанням для багатьох дослідників. У Давній Греції педагоги працювали над тим, щоб учні сперечались одним з одним, навмисно утворюючи дискусії, адже психологи наголошують на тому, що процес запам'ятовування відбувається краще, коли людина отримує емоції – негативні чи позитивні. Тому процес навчання, запам'ятовування інформації та її відтворення був більше результативним, коли діти проживали на уроці багато емоцій. Також, доволі важливим фактором у використанні ігор є здорова конкуренція. Для цього вчитель повинен підібрати доцільні завдання, щоб кожному учневі було цікаво, адже є школярі, які, навпаки, – не люблять конкуренцію. Насамперед важливо пам'ятати, що використання ігрових технологій важливе для того, щоб учні були зацікавлені процесом навчання, хотіли отримувати нові знання та легко їх відтворювали. Ігрові формати допомагають здружити клас, краще пізнати один одного, навчають працювати в команді. А це дуже важливо для освітнього процесу й отримання навичок поведінки, які необхідні для адаптації в суспільстві.

Дослідженням ігрових технологій займалися філософи, педагоги, психологи, соціологи, і кожен з них робив важливий внесок у розвиток цієї проблеми. Серед них можемо виокремити Я. Коменського, Ж. Руссо, Г. Спенсера, Г. Сковороду, Ф. Шиллера та ін. Від А. Макаренка, В. Сухомлинського дізнаємось про творчі ігри у педагогічних аспектах. О. Духнович, І. Нечуй-Левицький наголошували на взаємодії етнічних особливостей та гри. В. Барахсанов, В. Рибальський, Л. Фрідман досліджували особливості ігор, що розвивають інтелектуально-пізнавальні здібності школярів. Якщо говорити про сучасні дослідження, не можемо не згадати І. Іванова, Л. Коваль, О. Газман, В. Караковського, Л. Куликову, В. Шмакова, Г. Селевко, адже ці дослідники розглядали роль гри у розвитку учня, як допомогу при самоаналізі, самооцінненні та саморозвитку.

Але розуміти ігрові технології мало, важче їх організувати на уроці, коли педагог не знайомий з процесом їх упровадження. Кожен вчитель-словесник має закласти певний фундамент у навчанні дітей, тобто, уміння і бажання навчатися. Готуючись до кожного уроку, слід ретельно продумати його структуру, аби зацікавити школярів новим навчальним матеріалом, позитивно вплинути на їх почуття і мислення, спонукати учнів до самостійних пошуків і роздумів [3].

Складно навести класифікацію інтерактивних технологій, оскільки багато з них є інтеграцією декількох прийомів, в основному їх можна розділити на дві великі групи: групові та фронтальні, де групові – це взаємодія учасників малих груп, а фронтальні – взаємодія всього класу [4].

Групові технології [4]: робота в парах; робота в трійках; змінні трійки; $2*2=4$; карусель; робота в малих групах; акваріум; метод проєктів; різнорівневі завдання; тренінг; дослідницька діяльність; логічні завдання; рольова гра; ділова гра; дебати.

Фронтальні технології: велике коло; «Мікрофон»; «Незакінчене речення»; аналіз дилеми; «Мозаїка»; мозкова атака; складання кластера; рольова гра; дебати; рішення дилеми; дискусія; кейс-метод.

Наведемо приклади деяких з них.

- Мозкова атака – метод колективного обговорення, висловлювання думок всіх учнів. Колективний метод пошуку нових ідей і рішень. Мета – отримання великої кількості різних ідей і пропозицій в обмежений час (зазвичай 20-40 хв). Мозкова атака складається з двох фаз, у якій перша – генерації ідей без їх подальшої оцінки, а друга – здійснення групою учнів аналізу висловлених ідей. Доволі якісним буде використання мозкової атаки для того, щоб пригадати інформацію, що вивчали на минулому уроці та підготувати до вивчення нового матеріалу [5]. Як приклад, можемо навести фрагмент з уроку, який проведений нами під час педагогічної практики, де вивчали літературну казку Івана Франка «Фарбований лис». Для активізації знань ми обрали питання:

- Чому Лисові вдалось обманути жителів усього лісу?

- Складання кластера – визначення ключового слова тематичної групи. Прийом застосовуємо як на стадії виклику, так і на стадії рефлексії. Цей прийом може мати багато варіацій, тому важливо вчасно зупинитися на необхідному рівні деталізації [6].

- Рольова гра – це інтерактивний метод, який дозволяє навчатися на власному досвіді шляхом спеціально організованого й регульованого «проживання» життєвої та навчальної ситуації. Програвання певної сценічної ролі, ототожнення (ідентифікація) з нею, допомагає учневі набути емоційного досвіду взаємодії з іншими, встановити зв'язок між своєю поведінкою і його наслідками на основі аналізу своїх переживань, а також переживань партнера по спілкуванню; піти на ризик експериментування з новими моделями поведінки в аналогічних обставинах. Рольова гра є виразом зростаючого зв'язку дитини з суспільством. Властивість рольової гри – вловлювати і відображати життя, зміни в розвитку суспільства. У іграх формується й виявляється потреба дитини впливати на світ активно, переосмислювати його. Для прикладу можемо запропонувати школярам стати героями казки «Хуха-Моховинка», автором якого є Василь Королів-Старий, адже твір є доволі цікавим та актуальним для відтворення.

- Логічні завдання – створюється ситуація й учні вирішують пов'язану з нею проблему.

- Ділова гра спочатку з'явилася не в системі освіти, а в практичній сфері управління. Зараз ділові ігри застосовуються у найрізноманітніших сферах життя: в дослідницькій роботі, в процесі проєктних розробок, при колективному виробленні рішень в реальних ситуаціях, а також у військовій справі. Суть методу ділової гри як методу навчання полягає в моделюванні ситуацій освітньої діяльності учнів. Ділова гра змушує школяра думати безпосередньо і конкретно, з ясно усвідомлюваною метою досягти реально відчутного результату. Ця обставина загострює увагу учня, робить цілеспрямоване мислення, а значить, сприяє кращому засвоєнню.

Для прикладу можемо обрати повість «Сіроманець» Миколи Вінграновського, змодельовавши такий зміст роботи: вступ, вибір учасників, слово до журі, знайомство, метаморфоза, «маска», «алфавіт літературознавця», «гонка за лідером», «пісенна скарбниця», «хто швидше» та підсумок. На кожному етапі гри ми сформуваємо різні завдання для зацікавлення учнів, вони є різноформатними, але виконують вимоги ділової гри.

- Дебати. Їхні цілі: сприяти становленню громадянського суспільства, розвитку навичок життєдіяльності в демократичному суспільстві, тобто розвитку толерантності; вироблення навиків партнерського спілкування та вміння працювати в команді; сприяти здатності концентруватися на суті проблеми й відстоювати свої ідеї; сприяти розвитку критичного мислення. Суть дебатів: дві команди висувають свої аргументи і контраргументи щодо запропонованої тези. Дебати розвивають логічне та критичне мислення, навички в організації своїх думок, усне мовлення; емпатію й толерантність, впевненість у собі, здатність працювати в команді, концентруватися на суті проблеми, виробляти стиль публічного виступу тощо.

На уроках літератури у 5 класі є актуальним застосування дебатів, зокрема під час вивчення оповідання «Лось» Євгена Гуцала ми можемо запропонувати такі тези, як «Чи міг молодший підберезник стати захисником Лося?», або ж «Чи можемо ми вважати, що Лось у творі був уособленням втраченої віри в житті людей?».

- Дискусії – суб'єкти освітнього процесу упорядковано й цілеспрямовано обмінюються своїми думками, ідеями щодо обговорюваної навчальної проблеми. Дискусії як форма взаємодії суб'єктів навчання останнім часом знаходять все більше застосування в освітній діяльності. Їх доцільно використовувати при проведенні проблемних навчальних конференцій, симпозіумів, при обговоренні проблем, що мають комплексний міжпредметний характер. Дискусія уможливорює використовувати елементи педагогіки співробітництва на кшталт «вчитель навчається» і «учень навчається», в якій

стираються протилежності між позиціями школяра й педагога, а кругозір учасників освітнього процесу стає загальним надбанням.

- Тренінг – це один із порівняно нових методів інтерактивного навчання. Різні ситуації, що виникають в групах тренінгу, – навчальні і в цьому сенсі умовні, ігрові. Однак учителі пропонують їх як цілком реальні ситуації, у яких треба діяти з усією відповідальністю за результат дії. Проведення заняття методом групового тренінгу вимагає від тренера великої підготовчої роботи, а саме: роботу над планом – сценарієм тренінгу, роботу зі школярами та їх налаштування на активну участь у вирішенні проблеми, що виноситься на тренінг, самопідготовку педагога, розподіл ролей між учасниками, хоча ролі можуть отримати не всі, а більшість виявиться в ролі, ніби сторонніх, спостерігачів і критиків, і так брати найактивнішу участь у тренінгу [7].

- Кейс-метод (від англ. case – «випадок») – це технологія навчання, що використовує опис реальних проблемних ситуацій. При роботі з кейсом учні здійснюють пошук, аналіз додаткової інформації з різних галузей знань, зокрема з української мови і літератури. Сутність його полягає в тому, що школярам дають усвідомити справжні життєві обставини, відтворення яких демонструє не тільки якусь фактичну дилему, а й актуалізує комплекс знань, які потрібно опанувати для вирішення певних труднощів [7].

- Метод проєктів. Проєктна діяльність учнів серед сучасних педагогічних технологій, з нашої точки зору, є найбільш адекватною поставленим цілям освіти – формування ключових компетенцій. Цей метод орієнтований на самостійну активність школярів – персональну, парну, масову, яку вони виконують на певному навчальному етапі. Його можна застосовувати при наявності дійсно значущої проблеми (практичної, наукової, творчої, життєвої), для вирішення якої необхідний дослідницький пошук. Проєктна діяльність передбачає підготовку доповідей, проведення досліджень та інших видів творчої діяльності.

З усього вище сказаного, ми можемо зробити висновок, що, основною метою використання інтерактивних та ігрових технологій є створення й

організація такого навчального процесу, де будуть задіяні практично всі учні. Якщо кожен школяр буде робити свій індивідуальний внесок, буде відбуватися обмін ідеями та знаннями між ними в умовах доброзичливості та взаєморозуміння, то тоді ми можемо сказати, що наступила спільна діяльність, що дозволяє отримувати не тільки нові знання, а й перехід цієї діяльності на нові більш високі рівні.

Література

1. Васьков Ю. Педагогічні теорії, технології, досвід. Київ: Скорпіон, 2000. 120 с.
2. Ващенко Г. Загальні методи навчання. Київ: Укр. Вид. спілка, 1997. 441 с.
3. Волошина Н. Й. Наукові основи методики літератури. Київ: Ленвіт, 2002. 344 с.
4. Коберник О. М., Терещук Г. В. Інноваційні педагогічні технології. Тернопіль-Умань, 2007. 208 с.
5. Пойда О. А. Українська література як джерело морального виховання школярів (на прикладі вивчення життєпису та творчості Михайла Коцюбинського). *Information Society: Modern Transformations. Monograph. Інфармацыйнае грамадства: сучасныя трансфармацыі. Манаграфія. Інформацыйне суспільство: сучасні трансфармацыі. Монографія. Vinnytsia, Mogilev, 2020. С. 198–205.*
6. Токмань Г. Сучасні навчальні технології та методи викладання української літератури. *Дивослово*. 2012. № 10. С. 39-45.
7. Черепашук А. А. Застосування інтерактивних технологій у процесі розгляду історичних фактів. *Кривий Ріг*. 2008. С. 48-53.

Нечипоренко Вікторія – здобувач ступеня вищої освіти бакалавра факультету філології й журналістики імені Михайла Стельмаха Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського.

Наукові інтереси: сучасні інноваційні технології навчання на уроках української літератури.

Науковий керівник – старший викладач Пойда О. А.

Вікторія Нечипоренко

ФОРМУВАННЯ ЧИТАЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ ЯК ЗАСІБ УСПІШНОЇ СОЦІАЛІЗАЦІЇ УЧНІВ 9 КЛАСУ

Читацька компетентність – сукупність знань, умінь та навичок, що дозволяють людині розуміти, відбирати інформацію та успішно її використовувати. Як свідчить аналіз науково-методичної літератури, проблема формування читацької компетентності школярів не є новою. Значний внесок у її розроблення зробили О. Білецький, О. Ісаєва, О. Потєбня, А. Сергієнко, А. Фасоля, І. Франко, В. Шуляр та ін.

Мета статті – дослідити шляхи формування читацької компетентності та їх вплив на соціалізацію дев'ятикласників у системі літературної освіти.

Читання української художньої літератури, класичної та модерної, – це джерело знань про світ, це спосіб розвитку пізнавальних і мовних здібностей учнів, а також їхніх творчих сил, які вони зможуть реалізувати по закінченні школи. Читання є могутнім засобом виховання і розвитку моральності та естетики в школяра. Вміння і навички читання формуються ще й як вид розумової діяльності і як засіб саморозвитку і самовиховання. Також формуються як складний комплекс умінь і навичок, який має загальний навчальний характер. Описаний комплекс буде використовуватися учнями середньої школи при вивченні більшості навчальних предметів, а також у позакласному житті.

З досліджень PISA дізнаємось, що «читацька компетентність передбачає здатність взаємодіяти з текстом на більш глибокому, інтерпретаційному рівні.