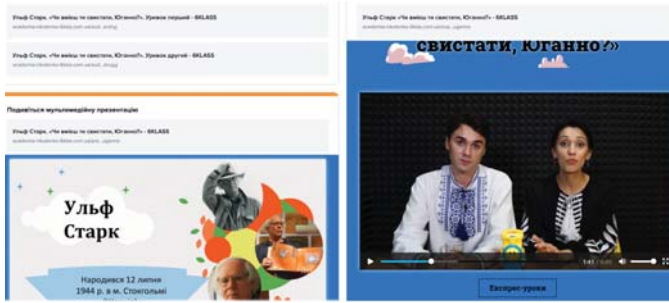




А ще за допомогою цієї дошки діти можуть перевірити свої знання і пограти в ігри, дати відповіді на запитання вікторини в Genially (у 7 класі) та Wordwall (у 5 класі). Медіазавдання та шаблони сторінок персонажів в Інстаграмі вчителі можуть завантажити для друку.

Також на кожній сторінці онлайн-дошки ми розмістили матеріали з наших «вересневих портфелів»: ігри «У глибині тексту», «Дошка оголошень», «Про що

спитали б у Google персонажі підручника», кубики, фейсбук-сторінки авторів та фотоквести за змістом творів. Сподіваємося, що всі ці завдання зроблять уроки цікавими, а навчання — захопливим.

Ще одна особливість і привабливість нашої онлайн-дошки полягає в тому, що учні самі можуть зручно користуватися нею. Якщо ви скопіюєте цю дошку і дасте школярам можливість на ній працювати самостійно, вони зможуть поставити реакції на тих блоках, які вони уже опанували, додати власні матеріали чи картинки, тобто спробувати стати справжніми співтворцями уроку.

Потенціал створеного авторським колективом під керівництвом Ольги Ніколенко навчального комплексу величезний. Тож вчителі літератури знайдуть усе необхідне для роботи як на наших онлайн-платформах, так і на наших онлайн-дошках. А це означає, що уроки зарубіжної літератури або інтегрованого курсу літератури стануть найкращими та найулюбленишими для учнів!



Наталія Черняєва,

учителька зарубіжної літератури,
учителька вищої категорії,
учителька-методистка,
ліцей № 136 м. Києва

Граємо в бінго Інноваційний підхід до уроків літератури

УДК 001.895:[373.5.016:821.09

<https://doi.org/10.33989/3083-6387.2025.2.329687>

Коли я працювала над цією статтею, то вже весь світ знав, що «діти, народжені в 2025 році, будуть пер-

© Наталія Черняєва, 2025

шими з нової групи однолітків — Generation Beta»: так писала газета «The New York Post» в останній день 2024 року. Ці діти «успадкують світ, який бореться з серйозними суспільними викликами», — зазначив у своєму блозі соціальний дослідник і футуролог Марк МакКріндл, який увів термін «покоління Альфа» [3]. Що успадкує наступна генерація України та всього світу, з якими труднощами їй доведеться зіткнутися?

Звичайно, підґрунтя для успішного розвитку навичок майбутнього покоління вже сформовано. То чи всі вимоги, які висуває суспільство, здатна вирішити

Дидактичні матеріали

школа? Школа, як і суспільство, що постійно навчається, є місцем інновацій. Однією з вимог до сучасного випускника є мобільність, уміння ухвалювати рішення, відмовлятися від стереотипів, критично мислити, опрацьовувати різноманітну інформацію, використовувати здобуті знання та вміння для творчого розв'язання проблем. Це відповідає ключовим компетентностям Нової української школи. Марк МакКріндл зазначив: «Батьки покоління Z, швидше за все, погодяться з тим, що обмеження часу їхньої дитини перед екраном є для них пріоритетним» [3]. Отже, вчителі-словесники знову будуть у пошуках інновацій, щоб долучити Generation Beta до читання. Це не повинно бути примусовим нудним читанням. Наше завдання – долучити підлітків до читання, до самого процесу знайомства з книгою. То чому б нам не пограти на уроці?

Одним із таких прийомів є гра «Бінго», яка може бути ефективно використана на одному з етапів уроку. Це може бути і перевірка домашнього завдання, актуалізація і корекція опорних знань, і повторення та узагальнення теми.

У «Тлумачному словнику української мови» читаємо:

БІНГО, невідм., ж. Популярна в Англії азартна гра; різновид лото. // Гра, в якій випадково вибираються числа, а гравці мають заповнювати відповідні числа на своїх картках; перший гравець, який заповнює картку відповідно до правил розіграшу, перемагає; заповнивши картку, він зазвичай викрикує «Бінго!» [1].

Назва Бінго була введена в 1929 році американцем Едвіном Лоу. Він спостерігав на ярмарку в Джорджії за групою іспанських гравців, які накривали витягнуті номери сушеними бобами і у разі виграшу вигуквали «Beano». Коли Едвін Лоу провів свої перші раунди гри Біно в Нью-Йорку, одна переможниця в запалі гри вигукнула «Бінго» [2]. Так виникла назва цієї гри.



Учні грають у «Бінго» на уроці зарубіжної літератури в ліцеї № 136 м. Києва. Фото Н. Черняєвої

Літературне бінго «Так чи ні» – це таблиця 5х5 клітин. Учень / учениця читає твердження в кожній клітині, позначає правильне і неправильне (хрестиком чи іншим графічним знаком). Перемагає той, хто правильно і швидко заповнить усі клітини.

Як використовувати літературне бінго на уроках? Учитель заздалегідь готує картки для гри, найкраще заламінувати аркуші із запитаннями та завданнями, щоб потім можна було їх використовувати багаторазово. Для успішного виконання завдань учні мають бути обізнані із життям і творчістю того чи іншого митця, добре знати художній текст, літературознавчі терміни.

Необхідно пояснити учням правила гри. Наприклад, вони мають знайти відповідність між запитанням учителя й елементом на своїй картці. Перший учасник або учасниця, який/яка заповнить рядок, колонку або діагональ, вигукує «Bingo!». Це може бути як індивідуальна, так і групова робота.



Учні грають у «Бінго» на уроці зарубіжної літератури в ліцеї № 136 м. Києва. Фото Н. Черняєвої

Після завершення гри можна організувати дискусію щодо правильних відповідей, що сприяє зміцненню знань та глибшому розумінню теми [4].

Які вміння та навички учнів розвиває ця гра?

- Комунікативні навички: вміння успішно спілкуватися, здатність розуміти співрозмовника і бути зрозумілим йому, вміння домовлятися, досягати своєї мети через спілкування, вміння чітко висловлювати свою думку.
- Розвиток критичного мислення: здобувачі освіти вчаться самостійно приймати рішення, аналізувати інформацію, формулювати аргументи, робити свідомий вибір на основі власних суджень.
- Емоційний інтелект: це вміння оцінювати і керувати власними емоціями, мотивацією, думками і поведінкою, контролювати свій емоційний стан.

- Розвиток креативного мислення: гнучкість мислення, рішучість дій.
- Навчання впродовж життя: здійснювати самооцінку результатів діяльності, рефлексію.
- Закріплення знань: повторення матеріалу в ігровій формі допомагає краще запам'ятати інформацію.

Гра «Літературне бінго» на уроках літератури не тільки робить навчання цікавим, але й стимулює мислення, поживляє інтерес до навчального предмета, підвищує пізнавальну активність. Це чудовий прийом для розширення читацького досвіду, читацьких інтересів.

«Літературне бінго» для 8 класу (авт. Н.Черняєва) можна знайти на гугл диску журналу:

https://drive.google.com/drive/folders/1DXFJgd7b_7KRCDCbOBCf1vsuEtuC9XD?usp=sharing

Список використаних джерел

1. <https://slovnnyk.ua/index.php?swrd=%D0%B1%D1%96%D0%BD%D0%B3%D0%BE>
2. [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D1%96%D0%BD%D0%B3%D0%BE_\(%D0%B0%D0%B7%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%BD%D0%B0%D0%B3%D1%80%D0%B0\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D1%96%D0%BD%D0%B3%D0%BE_(%D0%B0%D0%B7%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%BD%D0%B0%D0%B3%D1%80%D0%B0))
3. <https://nypost.com/2024/12/28/lifestyle/babies-born-in-2025-will-be-part-of-generation-beta/>
4. https://urok.osvittta.ua/materials/edu_technology/pedagogicna-gra-bingo-na-urokah-istorii-v-klasah-serednoi-skoli/



Жанна Ільчишин,

учитель-методист зарубіжної літератури
ЗЗСО І-ІІІ ст. с. Нове Місто Добромильської
міської ради Львівської області

Інтерактивний плакат на уроках літератури

УДК 37:001.895]:373.5.016:821.09

<https://doi.org/10.33989/3083-6387.2025.2.329694>

*Не так уже важливо вчити дітей,
як важливо створити ситуацію,
у якій дитина просто не зможе не вчитися
і буде робити це із задоволенням!*

К. Роджерс

Сьогодні вчителів потрібно зробити неможливе, аби завоювати увагу школярів, бо, коли у дітей є інтернет, сучасні гаджети, їх важко чимось зацікавити або здивувати.

Для сучасного учня урок літератури є не просто формою організації навчання, а передусім можливістю ду-

ховного спілкування з однолітками, зустрічі з прекрасним і неповторним. Він повинен відчувати свою причетність до всього, що відбувається на уроці, а навчальний матеріал має спонукати до дослідницької роботи.

Кожен учитель шукає такий підхід, який надає змогу через пошуки істини в окремих творах, через відповіді на складні питання, які виходять за межі літературного аналізу, підтримувати в учнів пізнавальний інтерес, спонукати їх до творчого самовиявлення і майстерної самореалізації, а також до формування толерантного ставлення до думок інших людей та прагнення зрозуміти їх.

Усім давно відомий такий різновид візуальної інформації, як плакат.

Плакат — оголошення, афіша, різновид графіки, витвір мистецтва, різновид тиражованої графіки. Лаконічне, помітне, найчастіше кольорове зображення з коротким текстом, виконане, як правило, на великому аркуші паперу, виготовляється з рекламною, інформаційною, навчальною метою. Сучасний

© Жанна Ільчишин, 2025