

ДИВА ВІЗУАЛІЗАЦІЇ, АБО ЯК ЗРОБИТИ ЗНАННЯ ВИДИМИМИ, А УРОКИ ЛІТЕРАТУРИ – НЕЗАБУТНІМИ

Жанна КЛИМЕНКО, доктор педагогічних наук, професор кафедри методики викладання світової літератури НПУ імені М. П. Драгоманова

*Скажи мені – і я забуду.
Покажи мені – і я запам'ятаю.
Дай зробити – і я зрозумію.
Китайська народна мудрість*

Останнім часом значну увагу освітян привертає проблема візуалізації навчального матеріалу. Особливого значення вона набула у зв'язку зі специфікою навчання покоління Z, для представників якого характерне **сприймання інформації насамперед через її зображення**. Дослідники відзначають, що сучасні учні належать до іншої інформаційної культури, по-іншому ставляться до процесу пізнання світу. Знати для них – це дедалі частіше означає «бачити». Помітно, що нинішні школярі не люблять читати вже не лише великі за обсягом тексти, а й навіть ті, які відносять до середніх жанрів. Учні масово надають перевагу **візуальному мисленню**, під яким науковці розуміють «людську діяльність, продуктом якої є породження нових образів, створення нових візуальних форм, що несуть певне смислове навантаження і роблять значення видимим» [9, 42].

У журналістиці використовують термін **«візуальна комунікація»** – передача повідомлень, естетично привабливих, інформативних, здатних викликати емоційний відгук у аудиторії» [21].

В останні роки в педагогіці з'явився термін **«візуальна освіта»**, що «віддзеркалює зростаючу роль візуалізації у навчанні, тенденцію витіснення звичних текстів і схем зображеннями, моделями, образами, знаками тощо» [8]. **Що ж розуміють під візуальною освітою?** Відштовхуючись від визначення Є. Мірошніченка [15, 16], можна запропонувати таке: **це оволодін-**

ня принципами і прийомами організації інформації через візуальні засоби (образи, символи, моделі тощо), які дають змогу ефективно сприймати, засвоювати, зберігати в пам'яті й відтворювати знання.

Дослідники висувують низку аргументів до тези про важливість використання візуалізації в навчанні:

- переконлива перевага візуальних каналів передачі інформації в епоху інформаційного суспільства (до 90 %);
- більш швидке опрацювання людиною саме візуальних образів;
- розширення і різнобарв'я інформаційних потоків, що вимагає від особистості здатності швидко реагувати на зміст і обсяг даних;
- непристосованість молоді до сприйняття лінійного та однорідного інформаційного контенту;
- широкі можливості візуалізації у представленні великих обсягів інформації (її можна представляти у лаконічній, згорнутій, зручній і логічній формі, що у свою чергу сприяє інтенсифікації навчання);
- потужний розвиток мережі Інтернет та інформаційних технологій, що надає величезний потенціал для використання різних засобів візуалізації [1; 2; 3; 18; 19].

Що ж таке візуалізація? Цей термін походить від лат. «visualis» – той, що сприймається зором, наочний. Пояснюючи сутність поняття, дослідники часто спираються на думку А. Вербицького про те, що «процес візуалізації – це процес згортання розумових змістів у наочний образ; будучи сприйнятим, образ може бути розгорнутий і служити опорою адекватних розумових і практичних дій» [4, 91]. Н. Манько зазначає: «Сучасному педагогу слід знати, що поняття «візуалізація», яку зараховують до найважливіших психічних процесів, можна інтерпретувати не лише як **безпосереднє зорове сприйняття об'єкта реальної дійсності, але і як**

особливий психологічний механізм перекладу невидимого мислеобразу (продукту психічної діяльності; прообразу) у видимий, зримий образ» [13].

Українські вчені вказують, що «під візуалізацією розуміють процес демонстрації чогось, який вимагає *не лише відтворення зорового образу, але і його конструювання*. Зазначене в умовах розвитку інформаційного суспільства вимагає вміння залучати засоби комп'ютерної візуалізації, під якими слід розуміти середовища, де розробниками передбачені можливості моделювання процесів, створення образів об'єктів та оперування ними» [19]. Отже, візуалізація не зводиться до ілюстрування навчального процесу вчителем, а передбачає, щоб учні видобували зі свого внутрішнього плану мислеобрази, які й представлятимуть їхні уявлення в зоровому вигляді. **Саме цим візуалізація відрізняється від звичайного унаочнення.** Хоча деякі автори ототожнюють поняття *візуальний* і *наочний*, але, на наш погляд, слушною є позиція науковців, які слідом за Н. Манько зазначають, що ці поняття мають суттєву відмінність. Так, Є. Полякова наголошує, що «в педагогічному значенні поняття *наочний* завжди основане на демонстрації конкретних предметів, процесів, явищ, тобто представлення вже готового образу» [16]. Наприклад, учитель пропонує школярам конкретну схему як унаочнення певного навчального матеріалу. Візуалізація ж передбачає, що учні «виносимуть» її зі свого внутрішнього плану, тобто внутрішнім зором малюватимуть вивчений матеріал у формі власної схеми, створюватимуть своєрідні мислеобрази. Дослідники наголошують, що «...наочне спостереження – це пасивний процес, а візуалізація є активним процесом» [8]. Тут слід відзначити, що творче опрацювання зразка чиєїсь візуалізації, яке передбачає дешифрування закладених у ньому смислів, аж ніяк не можна назвати пасивним. З огляду на це надзвичайно корисно пропонувати учням і роботу з продуктами учительської візуалізації або візуалізації іншої людини (наприклад, автора підручника, ровесника). Адже, як вказує вітчизняна психологиня О. Любченко, **«шаблони не обмежують, а навпаки заспокоюють покоління Z. А креативність вмикається, коли вони знаходять недоліки в шаблонах або шукають нові версії»** [14]. Отже, яскраві зразки візуалізаційних мате-

ріалів можуть спонукати учнів до власної творчості, сприяти розвитку внутрішнього зору, прищепленню їм візуалізаційної культури. Однак, безперечно, найважливішим є вміння особистості самостійно візуалізувати результати своєї емоційно-інтелектуальної діяльності. Саме тому слід пропонувати учням різноманітні завдання на візуалізацію навчального матеріалу.

Основну мету візуалізації в навчанні Д. Безуглий визначає як підтримку логічних операцій на всіх етапах діяльності, а найголовніше – під час виконання аналітичних дій (аналізу, синтезу, порівняння, пошуку зв'язків і відношень, систематизації та узагальнення тощо) [1, 6].

Серед **функцій візуалізації** виділяють такі: сприяння розвитку фантазії, уяви, асоціативного мислення, емоційної сфери особистості; вияв індивідуальних особливостей сприймання та обробки інформації, формування здатності до логічних умовиводів, наведення аналогій; контроль повноти, якості та характеру засвоєння інформації учнем та інші [1, 7]. Безумовно, гарні візуалізаційні зразки можуть стати міцною опорою і для запам'ятовування навчального матеріалу. Це і чужі, які учень побачить і опрацює, але найбільшою мірою його власні. Адже процес продумування та створення візуалізаційного продукту є могутнім поштовхом до розуміння навчального матеріалу, з'ясування головного і закріплення в пам'яті.

Аби навчити учнів візуалізувати інформацію, важливо велику увагу надавати добору візуалізаційного матеріалу, який пропонує їм учитель.

Розглянемо **типи візуалізації**, актуальні з погляду шкільної освіти.

- **Схематична репрезентація кількісної інформації**, яка відповідає на запитання «скільки?». До цієї групи відносять кругові та стовпчикові діаграми, лінійний графік, гістограми і таблиці.

- **Візуальне представлення даних для розширення уявлень про об'єкт**. Наприклад, ієрархічна карта, семантична мережа, діаграма Венна.

- **Концептуальна візуалізація** дає змогу представити складні концепції, ідеї і плани за допомогою концептуальних карт, діаграм Ганта, графіків з мінімальним шляхом та інших подібних видів діаграм.

- **Метафорична візуалізація** подає інформацію і відображає її основні характерис-

4

тики за допомогою метафор (наприклад, схеми у вигляді дерева, піраміди, будинку тощо). Яскравим прикладом є мапа метро.

- **Комбінована (складна) візуалізація** поєднує в собі елементи всіх інших візуалізацій. До неї відносять комікси, навчальні карти тощо [6].

Звернемо увагу на основні принципи добору і використання візуалізаційного матеріалу на уроках:

1. Інформативність, сконцентрованість і доречність. Не варто візуалізувати будь-що і заради будь-чого. Перенасичення уроку візуальними образами – така сама його вада, як і недостатність наочного зображення. Тоді в голові учнів може залишитися калейдоскоп різноманітних картинок, за яким вони не розгледять основного. А саме головне у виучуваному матеріалі й потребує візуалізації – найважливіші ідеї, положення, вербальні символи, образи, класифікації тощо. Доречною візуалізація є тоді, коли вона сприяє зацікавленню учнів навчальним матеріалом, полегшує його розуміння і допомагає засвоїти та запам'ятати найголовніше.

2. Різноманітність. Однотипні зразки рано чи пізно викличуть в учнів нудьгу саме через передбачуваність, тому важливо прагнути урізноманітнення. Серед сучасних візуалізаційних засобів можна виділити як *традиційні для нашої школи (різноманітні схеми, колажі, опорні конспекти, інформаційні плакати), так і новітні (інфографіка, кроссенс, фішбоуни, хмари слів, інтелект-карти, скрайбінг, кардмейкінг, скрапбукінг, дудли, інтерактивні плакати і презентації, гіфки, фотореконструкція тощо).* Учням вар то пропонувати використовувати широкий спектр візуалізаційних засобів, не обмежувати їх у виборі.

3. Естетична привабливість і емоційність. Сучасному вчителю багато в чому допоможуть праці з педагогічного дизайну. Зокрема велику роль у сприйнятті візуалізаційного матеріалу відіграє колористика. Тобто візуалізаційні матеріали мають сприйматись оком учня як щось приємне, таке, що зацікавлює. Саме тому варто надавати величезну роль естетичному оформленню візуальної продукції. Зважаючи на психіку школяра, інформаційні плакати можуть бути світлими, ніжними, у міру яскравими (не можна використовувати люмінесцентні

кольори), але не темними і похмурими. Вони мають притягувати до себе око і заохочувати учня вдивлятись у деталі, бути дещо ігровими, начебто запрошувати: ну ж бо пограйся зі мною, пригадай щось, декодуй закладену в мені інформацію.

4. Доступність для розуміння, відповідність віковим особливостям. Наприклад, учні середніх класів не сприйматимуть такі розгалужені схеми і графіки, як старшокласники.

Основні засоби візуалізації і прийоми візуалізаційної освіти.

Розглянемо деякі з сучасних візуалізаційних засобів, ефективно використовуваних у процесі викладання літератури в школі.

I. Метафоричні схеми (будинок, дерево, книжка, корабель, квітка тощо). Так, під час вивчення античної літератури учням можна запропонувати візуально представити тему «Героїчний епос Античності» і пояснити своє бачення. Наводимо приклад схеми у вигляді корабля, до якої можна запропонувати такі завдання і запитання: *Прокоментуйте схему. Як ви думаєте, чи можна на вітрило корабля додати й твір Овідія «Метаморфози»* [11, 14].



II. Особливо популярною останнім часом стала **інфографіка** (англ. information graphics; infographics) – це скорочена назва інформаційної графіки, *графічний спосіб подачі інформації, унаочнення даних, метою якого є швидке і чітке уявлення необхідного матеріалу.* Інфографіка розповідає про будь-що насамперед за допомогою різноманітних зображень, невеликої кількості слів і цифр. По суті це візуальне представлення знань, яке може містити максимально стислий текст з якоїсь теми, тобто найголовніші і найцікавіші дані. Інфографіка може бути представлена в різних формах: *карикатури, графіки, діаграми, ілюстрації, таблиці, схеми, карти, емблеми або*

простих малюнків. Різні форми можуть бути наявні в одному зразку інфографіки. Головне, щоб дотримувався принцип: складна чи велика за обсягом інформація подається в простому для сприймання зоровому форматі. Адже мета будь-якої інфографіки – швидко донести до аудиторії інформацію, полегшити її розуміння і сприяти запам'ятовуванню.

Чим же інфографіка відрізняється від звичайного інформаційного плаката? Плакат може містити обмаль зображень (причому вони часто виконують суто прикрашальну роль) і досить багато слів. В інфографіці ж зазвичай таке неприпустиме – її **особливістю є перетворення інформації на візуальні образи** [21, 308]. Отже, найчастіше в гарно підготовленій інфографіці переважає не вербальне, а зображальне начало. Водночас не кожне зображення можна назвати інфографікою, а лише те, яке містить велику інформативність. **Основним критерієм розмежування ілюстрації та інфографіки називають підпорядкування дизайну інформації, а не навпаки.** Зокрема М. Горчаков доходить такого висновку: «Визначити, чи є розглядувана робота інфографікою, достатньо просто: прибираємо з неї весь текст/цифри і дивимось, чи передає нам зображення, що залишилось, якийсь смисл, чи воно є суто декоративним елементом? Якщо передає, ви маєте справу з прикладом інфографіки» [7].

Пам'ятка «Як опрацювати навчальну інфографіку» [11, форзац]

1. Інфографіка зазвичай містить *мало слів* і звертається до нас насамперед *мовою різних зображень (ілюстрацій, символів, графіків, карт, схем тощо) та цифр*.

2. В інфографіці все має вагу: *ЩО саме і ДЕ* розміщено, який КОЛІР і РОЗМІР зображень, ліній, шрифту використано.

3. Інфографіка найчастіше читається згори донизу або зліва направо. Однак кожен може обрати варіант читання, зручний саме для нього.

4. Аби ефективно опрацювати навчальну інфографіку, звертайте увагу на всі її елементи (як графічні, так і словесні).

5. Пам'ятаючи про особливу роль символіки в художній літературі, намагайтеся розшифрувати значення всіх символів, наведених у інфографіці.

6. Уважно розглянувши зразок інфографіки, поміркуйте над запитаннями: про що

мені розповіла інфографіка; чому саме такі елементи вона містить; як інфографіка допомогла пригадати важливі факти, осмислити і узагальнити вивчене, перевірити ступінь засвоєння теми?

Наприклад, під час вивчення «Одіссеї» можна запропонувати учням опрацювання розробленої нами спеціально для підручника інфографіки, яка увиразнює сюжет твору і складність шляху Одіссея до Ітаки [11, 28]:



Особливо цікавими можуть бути інфографічні плакати, в яких використано засоби самої літератури – образність, символіку, інакомовність. У такому разі робота над ними перетворюється на своєрідну гру, яку умовно можна назвати «*Дешифрування плаката*». Розглянемо це на прикладі плаката, створеного нами на основі ілюстрації Ніки Гольц до видання творів Гофмана [11, 92]. Він може бути використаний на підсумковому етапі вивчення повісті-казки «Крихітка Цахес на прізвисько Цинобер».

Завдання до плаката.

- Розгляньте і проаналізуйте підсумковий плакат до теми. Поміркуйте, які аспекти життя і творчості Гофмана він увиразнює.

- Розшифруйте символіку таких зображень: панорама у відкритому вікні, картина, розміщена праворуч від нього, обкладинка книжки, афіша спектаклю.

- Кого із зображених персонажів ви віднесли б до філістерів, а кого – до ентузіастів?

- Які деталі плаката нагадують про універсальність таланту Гофмана?



- Як творчості письменника стосуються крилатий кінь і метелики¹?

- Чи відображено в плакаті основні особливості художнього світу автора «Крихітки Цахеса».

Варіант дешифрування плаката. Плакат розповідає про Гофмана – універсальну людину в мистецтві. Про те, що він був відомим композитором, талановитим диригентом, музичним критиком, творцем чудових театральних декорацій, майстром портретів і карикатур, нам нагадують зображення піаніно з нотами, мольберта з автопортретом, обкладинки книги, афіша вистави. На стрічці над вікном – одна дата, це день народження письменника. Відсутність дати смерті символізує те, що Гофман живий доти, доки його твори живуть серед читачів і глядачів. У плакаті виразно характерну особливість творчості Гофмана – двосвіття. Так, сіра панорама за вікном символізує світ буден-

¹**Метелик** – у європейському мистецтві символ душі, безсмертя і відродження, здатності до перетворення, оскільки небесне крилате створіння з'являється на світ з гусені. У германо-скандинавській міфології ельфи, духи повітря, зображались у вигляді гарних маленьких чоловічків з крилами метеликів; у західноєвропейській традиції часто з крилами метеликів зображають і добрих фей.

ності, а фея, Пегас і метелики – світ романтики. Двосвіття символізують і зображені головні персонажі двох творів: Цахес – типовий філістер, Марі – типовий музикант. Невипадково у плакаті переважають два кольори – сірий і бузковий як символи двох світів. Крім того, феї і крилаті коні також є персонажами одного із найвідоміших творів Гофмана – «Крихітка Цахес», казки-повісті, яку пронизують такі художні засоби творення комічного, як гротеск, іронія, сатира. Плакат нагадує нам і про різдвяну казку «Лускунчик і Мишачий король», яка стала основою для всесвітньо відомого балету Чайковського. У нижньому лівому куті ми бачимо улюбленого kota Гофмана – Мура, саме він є прототипом головного персонажа роману «Життєва філософія kota Мура». Усі згадані твори належать до романтизму, асоціації з цим літературним напрямом викликає картина німецького художника Каспара Давида Фрідріха «Мандрівник над морем туману», яку вважають одним із символів романтизму. Цікаво, що ця картина створена того ж року, що і повість-казка «Крихітка Цахес» (1818). Що ж ще об'єднує цих двох митців? Обидва вони є представниками однієї національної культури – німецької.

Як бачимо, підсумковий плакат може нагадати учням найважливіше про письменника, стимулювати їхню пам'ять і творче бачення візуалізованої інформації. Літературна інфографіка кожному розкривається по-різному – залежно від глибини знання життя і творчості письменника, уважності та спостережливості в розгляді деталей, уміння уявляти і фантазувати, зчитувати візуальну інформацію, дешифрувати візуальну символіку, вербалізувати результати своєї розумової діяльності. Таким чином, робота з інфографікою стає своєрідним лакмусовим папірцем на виявлення цілої низки знань і вмій учня.

III. Інтерактивний плакат – це електронний плакат, який має інтерактивну навігацію, що дає змогу відобразити необхідну інформацію: текст, відео, анімацію, аудіо, зображення, посилання на різні електронні ресурси. Одним із новітніх цифрових сервісів, що допоможуть учителю, є **глогстер (Glogster)**. Він призначений для створення інтерактивних плакатів, які ще називають **глогами** (слово **Glog** з'явилося у 2007 р. від словосполучення **graphical blog**). Зокрема заслуговують на увагу глоги, присвячені Гемінгвею (<https://edu.glogster.com/glogpedia?search=hemingway>).

• Один із глогів до теми «Е. Гемінгвей. «Старий і море».



Цікаві інтерактивні плакати розроблено С. Гарною. Дослідниця також пропонує алгоритм роботи з інтерактивним плакатом, який містить такі основні моменти:

- перехід за посиланням і уважний розгляд усього плаката.
- перехід за посиланнями на самому плакаті і виконання певного завдання (прочитати матеріал та виписати найголовніші факти, переглянути відеоролик, буктрейлер тощо, прочитати оповідання, знайти кнопку «Перевір себе» і пройти тестування, на віртуальній дошці Padlet написати свої враження від оповідання «Останній дюйм») [5].

IV. Кроссенси. Це порівняно новий візуалізаційний засіб. Назва походить від англ. cross – перетинатися, sens – смисл (подібно до кросворд, де word – слово). Це головоломка, сутність якої полягає у встановленні асоціативних взаємозв'язків між сусідніми зображеннями з 9-ти картинок. Слово *кроссенс* означає «перетин значень». Починати розгадувати кроссенс можна з будь-якої картинки, але найчастіше зв'язки встановлюють між квадратами 1-2, 2-3, 3-6, 6-9, 9-8, 8-7, 7-4, 4-1 (за «осною») або між квадратами 2-5, 6-5, 8-5 і 4-5 (за «хрестом»). Кроссенс цікавий тим, що допускає певні варіанти у його дешифруванні, оскільки в різних людей одна і та сама картинка може викликати різні асоціації [12]. У результаті може вийти цілий текст.

Наводимо розроблений нами кроссенс до теми «Гомер. «Одіссея» [11, 29] і можливий варіант його дешифрування (за основою, тобто між квадратами 1-2, 2-3, 3-6, 6-9, 9-8, 8-7, 7-4, 4-1):

Парфенон символізує Давню Грецію (1). Найвідомішим давньогрецьким автором є Гомер (2), який написав твір про морські мандри Одіссея (3). Одісей побував на різних островах (6). На одному з них він



потрапив у полон циклопа (9), але йому вдалось вийти неушкодженим із цієї пригоди. Після багатьох пригод він потрапив на рідну Ітаку (8), де богиня Афіна перетворила його на старця (7). Саме в образі старця він виграв конкурс лучників (4). Одісей знову став володарем у своєму палаці (1).

Аналогічно цей кроссенс можна розшифрувати і за хрестом.

Прийоми і види роботи з метафоричними схемами, інфографікою, кроссенсами:

- створення метафоричної схеми, кроссенса, інфографіки;
- бесіда за візуалізаційним матеріалом;
- підготовка розповіді за схемою, кроссенсом, інфографікою;
- розгадування кроссенса;
- підготовка учнями завдань і запитань за інфографікою до класу;
- трансформація інфографіки, схеми (що можна змінити, додати, прибрати);
- моделювання інфографіки (учням пропонується подати ідеї до створення інфографіки, розробити проект майбутньої інфографіки);
- презентація створеної інфографіки (пояснення, чому саме такі елементи обрано, саме так їх розташовано тощо);
- написання творчої роботи «Про що мені нагадала (розповіла) інфографіка».

V. Хмари слів (тегів) (від англ. tagcloud, wordcloud, wordle) – це візуальне відтворення списку слів, категорій, міток чи ярликів на єдиному спільному зображенні. Хмари дають можливість зосередити увагу учнів

на ключових словах теми, твору, сприяють пригадуванню найважливішого. Існує багато сервісів для створення хмар слів, зокрема зручним є WordArt.com

Звернемо увагу на види робіт і завдання, які можуть бути використані на уроці літератури (частково за І. Рощиною [17]):

- «Упізнай твір» – у хмарі наведено слова, які називають героїв твору, місце подій тощо;
- «Угадай персонажа» – у хмарі слова, які описують і характеризують персонажа;
- «Визнач літературну епоху» – у хмарі наведено слова, які характеризують епоху, називають її представників;
- «Угадай, про якого письменника розповідає хмара» – хмара містить назви творів, слова, які нагадують про факти життя і творчості письменника;
- «Проаналізуй хмару» – учням дається завдання з'ясувати, яку інформацію несе хмара;
- «Знайди зайве слово» – наприклад, слова, які характеризують певну епоху, або твір, або персонажа; поміж них потрібно знайти зайве і обґрунтувати вибір;
- складання розповіді за хмарою (про літературну добу, письменника тощо);
- пошук прислів'я або висловлювання, яке сховалось у хмарі; це висловлювання може бути назвою теми уроку або епіграфом до нього;
- створення власної хмари.

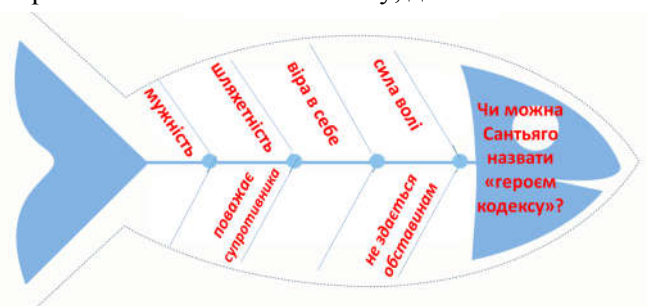
Так, під час вивчення п'єси Б. Брехта «Матінка Кураж та її діти» можна запропонувати проаналізувати таку хмару (варто звернути увагу й на те, що символізує форма хмари):



VI. Фішбоун (від англ. fish bone -риб'яча кістка) – схема, за допомогою якої встановлюються причинно-наслідкові зв'язки того чи іншого проблемного явища. Голова риби – проблема; верхній ряд кісток -основні поняття теми, причини виникнення досліджуваної проблеми; нижній ряд -факти, що ілюструють визначені причини; хвіст – висновок [2, 11].

Прийоми і види роботи: аналіз фішбоуна, створення власного фішбоуна, доповнення фішбоуна недостатніми елементами, бесіда або розповідь за фішбоуном.

Так, під час вивчення повісті «Старий і море» можна запропонувати таке завдання до наведеного фішбоуна: розгляньте фішбоун і усно доповніть його відсутніми елементами або, перемалювавши в зошит схему, допишіть їх.



GIF-анімація, яка може оживити розповідь учителя про письменника, твір тощо, сприяти активізації діяльності учнів. Цікаві матеріали до уроку зарубіжної літератури можна знайти в публікації «17 письменників у гіфках» (Друг читача // <https://vsiknygy.net.ua/neformat/52014/>).

Освітній проект «На урок» пропонує такі **завдання з використанням анімації:**

1. Покажіть учням готові анімації літераторів та запропонуйте проаналізувати, чому художником або автором gif-зображень створений саме такий образ письменника.
2. Продемонструйте школярам анімовані зображення під час перевірки рівня засвоєння знань та запропонуйте визначити, як саме дібрані вами гіфки пов'язані з програмним матеріалом, що вивчається (зміст якого твору зображають чи які події з життя певного літератора відтворюють тощо).

3. Запропонуйте учням добіркою відповідних зображень передати головний зміст твору, який вивчається. Таке завдання може стати альтернативою опорних тез. При цьому можна використати готові анімації, наявні на спеціальних ресурсах (наприклад, Giphy).

4. Дайте завдання учням за допомогою спеціальних інструментів створити власні анімації, що передають зміст певного твору чи ілюструють ключові події з біографії письменника [10].

VII. Цікаві візуалізаційні перспективи відкриває фотореконструкція як засіб осучаснений світових класиків та їхніх творів.

Цей візуалізаційний прийом може сприяти наближенню письменників минулого до сучасних школярів, навчанню їх пошуку обґрунтування до створюваного образу.

Під літературною фотореконструкцією пропонуємо розуміти фотофіксацію відтворених образів письменників, літературних персонажів, епізодів твору з метою презентації власного бачення вивченого матеріалу. Таке відтворення може відбуватись як шляхом перевтілення моделі, створення відповідного антуражу (наприклад, учень у ролі Гоголя, учениця в ролі Герди), так і засобами фоторедагування наявного зображення. Зокрема нині популярними стали колажі на тему «Осучаснені класики». Фотореконструкція може сприяти розвитку уваги учнів до історико-літературних фактів, художнього тексту, їхніх аналітичних здібностей, уяви і фантазії.

Літературна фотореконструкція може передбачати:

- сучасну інтерпретацію образу письменника або персонажа (як би він виглядав, якби жив у сучасному світі);

- максимально подібне відтворення образу письменника, персонажа або епізоду твору за наявними матеріалами (художній текст, історико-біографічні джерела тощо).

Другий вид фотореконструкції фактично є перевтіленням учня/учениці, вживанням у роль письменника або персонажа.

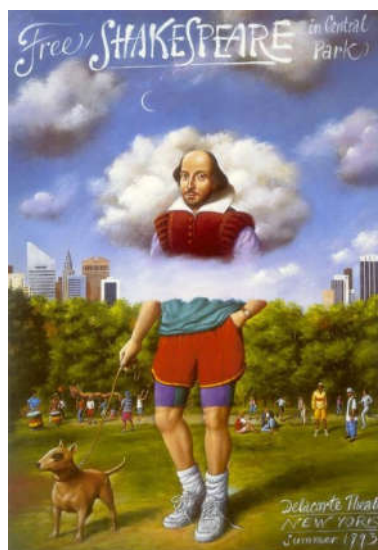
Ідеї завдань для школярів, пропоновані ресурсом «На урок»:

1. Під час вивчення біографій видатних письменників покажіть вашим учням проекти осучаснення класиків художниками сьогодення.

Колажі-осучаснення образів Олександра Пушкіна (із колекції Олексія Фрея «Класики в сучасності») і Лесі Українки (із серії «Класики в моді» авторства Braty, сайт platfor.ma).



Рафал Ольбінський «Free Shakespeare in Central Park».



2. Запропонуйте порівняти модернізований образ класика з реальним. Чи є тенденції схожості? А також запропонуйте учням висловити власну думку щодо того, у чому вони погоджуються з баченням сучасних митців, а що, на їхній погляд, не відповідає дійсності.

3. Запропонуйте школярам втілити власний проект – з використанням зручних багатофункціональних фоторедакторів (наприклад, Photoshop) створити свої версії того, який би одяг обирали видатні класики, якби кожен з них жив у наш час. А також запропонуйте змодельовати стиль та життя кожного – чим би вони цікавились, які заходи відвідували б, які б книжки читали тощо [22].

Обов'язковою умовою фотореконструкції має бути ґрунтування ідеї осучаснена класиків на реальній біографії кожного з них, урахуванні характеру і стилю персонажа [22].

Презентація проекту «Осучаснені класики» – цікава ідея до Тижня зарубіжної літератури. Учням можна заздалегідь дати завдання за аналогією до осучаснення українських письменників, представленому на сайті platfor.ma, створити (фотореконструювати чи намалювати) образи зарубіжних митців або знайти в Інтернеті цікаві візуалізації. Результати учнівської діяльності доцільно поширити по школі під заголовком «Зарубіжні письменники серед нас. Чи впізнали ви їх?»

IX. Нині популярною є і **відеопоезія** -новий вид мистецтва, що органічно поєднує відео і поетичний текст, який або декламують, або представляють графічно. Широкі горизонти щодо візуалізації поезії відкрились саме у зв'язку з появою і поширенням цифрових технологій, завдяки яким з'явилися нові можливості щодо ілюстрування того чи іншого вірша бажаним відеорядом. За допомогою відеопоезії режисери з різних країн популяризують своїх національних поетів. Відеопоезія як новий жанр і напрям кіномистецтва розвивається і в Україні. Зокрема з 2011 р. у Києві щорічно проводиться фестиваль відеопоезії «CYCLOP». *Добір візуального ряду до вірша, пошук кращого зразка відеопоезії з відповідною аргументацією* (чому вва-

жаю його кращим?), *створення власного зразка відеопоезії* можуть бути цікавими завданнями до уроку літератури (наприклад, до вірша Г. Аполлінера «Міст Мірабо»).

Також у ході роботи доцільно використовувати й інші візуалізаційні засоби (**інтелект-карти (або ментальні карти), комікси, манги, колажі, буктрейлери, інтерактивні стрічки часу, літературні пазли, лепбуки** тощо). Цікавим, але, на жаль, ще рідко застосовуваним на уроках літератури є такий візуалізаційний прийом, як **шрифтово-стильова композиція**, описаний І. Ціко [20].

Основні сучасні засоби візуалізації навчального матеріалу представлено в наших підручниках із зарубіжної літератури для 10 класу (рівні стандарту і профілю) [11]. Яскраві зразки візуалізації навчального матеріалу можна побачити у презентації О. Ісаєвої «Візуалізація як необхідний засіб унаочнення навчального матеріалу під час вивчення зарубіжної літератури» на персональному сайті (<http://www.isaieva.kiev.ua/download-m.html>), а також у групі «Методичні родзинки уроків зарубіжної літератури», започаткованій у Фейсбуці Л.Сич.

Отже, візуалізація – це помічник учня в роботі над твором, у розвитку уяви і фантазії, запам'ятовуванні важливих фактів із теорії та історії літератури, а головне – у вираженні власного «Я». У ході підготовки та опрацювання зразків візуалізації насамперед розвиваються уміння критично аналізувати навчальний матеріал, виділяти в ньому головне, переводити в зоровий план та естетично оформлювати свій мисле-образ. А для учителя візуалізація – це та чарівна паличка, яка допоможе зробити уроки незабутніми. Адже не випадково, коли людина щось добре розуміє, пам'ятає та уявляє, вона говорить: це стоїть у мене перед очима.

ЛІТЕРАТУРА

1. Безуглий Д. Візуалізація як сучасна стратегія навчання // Фізико-математична освіта. Науковий журнал. – Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2014. – № 1 (2). – С 5-11

2. Безуглий Д. Прийоми візуального подання навчальної інформації // Фізико-математична освіта. Науковий журнал. – Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2014. – № 2(3). – С 7-15.
3. Безуглий Д. Технології візуалізації навчального матеріалу у фаховій підготовці сучасного вчителя / Д. С. Безуглий // Вісник Черкаського університету. Серія : Педагогічні науки : наук. журн. – Черкаси : Черкаський національний університет, 2016. – № 11. – С 48-52.
4. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А. А. Вербицкий. – М.: Высш. шк., 1991. – 207 с.
5. Гарна С. Інтерактивний плакат як один із засобів дистанційного навчання зарубіжної літератури / С. Гарна // Теоретичні й прикладні проблеми сучасної філології. – 2017. – Вип. 5. – С. 234-242. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/tppsf_2017_5_31
6. Герасимова И. С. Зарубежный опыт визуализации научной информации в массмедиа // Медиаскоп. 2016. Вып. 4. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.mediascope.ru/node/2185>
7. Горчаковы. Почему это является инфографикой, а то – нет? // Infographer. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://infographer.ru/vsyo-taki-chto-zhe-takoe-infografika/>
8. Житеньова Н. В. Сутність візуалізації в навчальному процесі // Збірник наукових праць Кам'янець-Подільського національного університету ім. Івана Огієнка. Сер. : Педагогіч. на. – 2013. – Вип. 19. – С 18-21. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/znpkr_ped_2013_19_8
9. Зинченко В. П. Современные проблемы образования и воспитания / Вопр. философии. - 1973. – № 11. – С. 42-46.
10. Ідеї використання гіфок на уроках світової літератури // Журнал «На урок». – Електронний ресурс. – Режим доступу: <https://naurok.com.ua/post/ide-vikoristannya-gifok-na-urokah-svitovo-literaturi>
11. Ісаєва О. О. Зарубіжна література (рівень стандарту): підруч. Для 10 кл. закл. заг. середньої освіти / О. О. Ісаєва, Ж. В. Клименко, А. О. Мельник. – К.: УОВЦ «Оріон», 2018. – 240 с
12. Кроссенс – гра для ерудитів // Наука и жизнь. – 2009. – № 12. – Електронний варіант. Режим доступу: <https://www.nkj.ru/archive/articles/5105/>
13. Манько Н. Н. Когнитивная визуализация педагогических объектов в современных технологиях обучения // Образование и наука. Известия Уральского отделения Российской академии образования. – Сентябрь. – 2009. – № 8(65). – С. 10-30.
14. Мошникова А. Як вчителям порозумітися з «цифровим» поколінням дітей: Інтерв'ю з Оленою Любченко // Журнал «Освіторія» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://osvitoria.media/opinions/yak-vchytelyam-porozumitysya-z-tsyfrovym-pokolinnnyam-ditej-porady-psyhologa/>
15. Мирошниченко Е. Смотри и учись! – К.: Агенція «Айпио», 2016. – 216 с.
16. Полякова Е. В. Визуализация как эффективный метод представления информации в сознании человека // Альманах современной науки и образования. Тамбов: Грамота, 2012. – № 4 (59). – С. 180-181.
17. Рошина И. В. Средства визуализации современного урока языка и литературы // Карповские научные чтения: сб. науч. ст. Вып. 11: в 2 ч. Ч. 1 / редкол.: А.И. Головня (отв. ред.) [и др.] - Минск: «ИВЦ Минфина», 2017. – С. 258-262.
18. Семеніхіна О.В. Візуалізація знань як актуальний запит інформаційного суспільства до сфери освіти / О. В. Семеніхіна, М. Г. Друшляк // Фізико-математична освіта. Науковий журнал. Суми: СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2016. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/itpf/2016/.../1480>
19. Семеніхіна О. В., Юрченко А. О., Безуглий Д. С. Візуалізація як тренд інноваційного розвитку освіти в Україні // Інформаційні технології – 2017 : зб. тез IV Всеукраїнської наук.-практ. конф. молодих науковців, 18 травня 2017 р., м. Київ / Київський ун-т ім. Б. Грінченка. – Київ : Київ, ун-т ім. Б. Грінченка, 2017. – С. 227-229.
20. Ціко І. Шрифтова композиція як вид креолізованого тексту // Портал «Світліт». – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://svitlit.ipro.kubg.edu.ua/?page_id=1161
21. Швед О. В. Інфографіка як засіб візуальної комунікації в сучасній журналістиці // Гуманітарна освіта в технічних вищих навчальних закладах: зб. наук. праць. – К.: Університет «Україна», 2014. – Вип. 30. – С. 305-313.
22. Як зробити творчість класиків ближчою до сучасних школярів // Журнал «На урок». – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://naurok.com.ua/post/yak-zrobiti-tvorcrist-klasikiv-blizhchoyu-do-suchasnih-shkolyariv>