

ФІЛОЛОГІЧНІ НАУКИ

УДК 373.5.016:81'243

ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕЛЕКТ-КАРТ ЯК КОМПЕТЕНТІСНОГО ПІДХОДУ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ У ШКОЛІ

Власюк І.В.

Тернопільський національний педагогічний університет В. Гнатюка,
ТНВК «Школа-колегіум патріарха Йосифа Сліпого»

Стаття присвячена дослідженню проблеми підвищення результативності процесу навчання, обумовленого вимогами до уроку, що змінилися, та прагнення перебороти протиріччя між основною метою освіти – підготовкою учнів до майбутньої професійної діяльності й збільшенням їх завантаженості; між вимогами сучасної педагогічної думки, що розглядає навчальний предмет як засіб розвитку учня, і орієнтацією вчителя на методи й засоби, характерні для репродуктивного навчання; між потребою в розробці нових технологій навчання, що забезпечують глибоке засвоєння знань учнями, і недостатньою готовністю вчителя до їхньої реалізації. У роботі розглянуто теорія творчої навчальної діяльності, теорія креативності, положення Гештальтпсихології про цілісне сприйняття (гештальт); інноваційні освітні технології, теорія та методика викладання іноземних мов вітчизняних і зарубіжних учених. В статті доведено, що засвоєння базового ядра навчальної програми з англійської мови та зменшення рівня реактивної тривожності учнів можна домогтися, якщо навчальна інформація буде подаватися у вигляді інтелект-карт; учні будуть уміти представляти будь-який навчальний матеріал у згорнутому вигляді з використанням невербальних засобів вираження.

Ключові слова: інтелект-карта, креативність, провідна діяльність, педагогічна технологія, технологія повного засвоєння знань, технологію креативного кодування інформації.

Постановка проблеми. Сучасний розвиток освітніх систем різних країн, незважаючи на істотні об'єктивні й суб'єктивні відмінності, відбувається в одному напрямку – пошук нових цінностей і цілей освіти. Якщо уважно дослідити сучасні шкільні програми й підручники, то можна побачити в них різке збільшення інформаційної насиченості, насамперед за рахунок ускладнення й збагачення понятійного апарату. Ця обставина є наслідком прагнення сучасної освіти не допустити будь-якого істотного відставання від розвитку науки, що, у свою чергу, підштовхує й прискорює розвиток виробництва, а значить і освіти. Такий стрімкий розвиток сучасного суспільства приводить до виникнення серйозних протиріч у системі вітчизняної освіти. **Виникають протиріччя між:**

- основною метою освіти – підготовкою учнів до майбутньої професійної діяльності й збільшенням їх завантаженості;
- між вимогами сучасної педагогічної думки, що розглядає навчальний предмет як засіб розвитку учня, й орієнтацією вчителя на методи й засоби, характерні для репродуктивного навчання;
- між потребою в розробці нових технологій навчання, що забезпечують глибоке засвоєння знань учнями, і недостатньою готовністю вчителя до їхньої реалізації.

Ці протиріччя підтверджують, що екстенсивний шлях розвитку освіти не може бути нескінченно довгим. У якості одного з пріоритетів модернізації освіти бачаться інтелект-карти.

Формулювання мети статті: обґрунтувати доцільність застосування інтелект-карт на уроках англійської мови у школі.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Методологічною основою для цього є психологіч-

на концепція вікових особливостей особистості (Л. Виготський, І. Кон, Н. Лейтис), теорія творчої навчальної діяльності (Н. Салміна), теорія креативності (Д. Богоявленська), положення Гештальтпсихології про цілісне сприйняття (гештальт); інноваційні освітні технології (М. Кларін, Г. Селевко, В. Сластьонін та ін.), теорія та методика викладання іноземних мов вітчизняних і зарубіжних учених.

Виклад основного матеріалу. Незважаючи на досить велику кількість літератури з проблем технологій навчання, в школах України все більшу увагу звертають на технологію повного засвоєння навчального матеріалу.

Термін «педагогічна технологія» пов'язаний із технологією виробничої діяльності і в пошуках аналогії був застосований до навчального процесу. Слово «технологія» грецького походження: *techne* – мистецтво, майстерність, *logos* – вчення, знання, наука. Воно означає знання про майстерність.

Поняття «педагогічна технологія» пройшло тривалий еволюційний шлях від «технології в освіті» – «*technology in education*» (30-ті роки – поява перших програм аудіовізуального навчання), через «технологію освіти» – «*technology of education*» (50-60-ті роки – впровадження програмованого навчання) – до «педагогічної технології» сьогодення. В сучасній педагогічній літературі не існує єдності щодо визначення цього терміна. Цій темі присвячені дослідження В. Боголюбова, М. Кларіна, Г. Селевко, В. Сластьоніна та інших учених [15, с. 86].

Асоціація з педагогічних комунікацій і технологій США визначає педагогічну технологію як комплексний, інтегрований процес, який включає людей, ідеї, засоби і способи організації діяльності для аналізу проблем і планування, забезпечення,

оцінювання і управління вирішенням проблем, що охоплюють усі аспекти засвоєння знань [14, с. 105].

Поняття *«педагогічна технологія»*, яке дає В. Сластьонін як сукупності *«дій, операцій та процедур»*, що інструментально забезпечують досягнення прогнозованого результату в умовах освітньо-виховного процесу, що змінюється» [13-15].

Авторами технології *повного засвоєння знань* (Mastery Learning) є американські психологи Дж. Керрол, Б. Блум і їхні послідовники. У нашій країні теоретичне обґрунтування цієї технології викладено в роботах М. Кларіна [18, с. 113]. *Автори технології повного засвоєння знань як робочу гіпотезу прийняли припущення про те, що здібності учня визначаються не його старанністю, а оптимально створеними для даної дитини умовами, для чого необхідна адаптивна система навчання, що дозволяє всім учням повністю засвоїти програмний матеріал.*

Дж. Керрол звернув увагу на ту обставину, що в традиційному навчальному процесі завжди фіксованими є умови навчання (однакові для всіх навчальний час, спосіб пред'явлення інформації й т. д.). Єдине, що залишається нефіксованим, – це результат навчання. Дж. Керрол запропонував зробити *постійним параметром результат навчання, а умови навчання змінними*, що створюються для досягнення даного результату кожним учнем [1, с. 108].

Цей підхід був підтриманий і розвинутий Б. Блумом, який запропонував визначати здібності учнів темпом навчання, що визначається не їх старанністю, а оптимально підібраними для кожного з них умовами. Б. Блум вивчав здібності учнів у ситуаціях, коли час на вивчення матеріалу не обмежується. Він виділив наступні категорії учнів:

- *малоздібні*, які не в змозі досягти заздалегідь наміченого рівня знань і вмінь навіть при більших витратах навчального часу;
- *талановиті* (близько 5%), яким нерідко під силу те, з чим не можуть упоратися всі інші;
- *учні*, що становлять більшість (близько 90%), чії здібності до засвоєння знань і вмінь залежать від витрат навчального часу.

Ці дані лягли в основу припущення, що при правильній організації навчання, особливо при знятті жорстких тимчасових рамок, майже 95% учнів зможуть повністю засвоїти весь зміст навчального курсу. Якщо ж умови навчання однакові для всіх, то більшість досягає лише «посередніх» результатів.

Реалізуючи цей підхід, Дж. Блок і Л. Андерсон розробили методику навчання на основі *повного засвоєння знань*. Вихідним моментом методики є загальна установка, якою повинен перейнятися педагог, що працює за цією системою: *«всі учні здатні повністю засвоїти необхідний навчальний матеріал при раціональній організації навчального процесу»* [13, с. 45]. Далі педагог має визначити, у чому полягає повне засвоєння і які результати повинні бути досягнуті всіма. Точне визначення критерію повного засвоєння для всього курсу є найважливішим моментом у роботі за даною системою. Цей еталон задається в уніфікованому вигляді за допомогою ієрархії педагогічних цілей, розроблених для розумової (когнітивної), почуттєвої (афективної) і психомоторної сфер.

Категорії, цілей формулюються через конкретні дії й операції, які повинен виконувати учень, щоб підтвердити досягнення еталона.

У рамках обговорюваної технології побудова навчального процесу спрямована на те, щоб підвести всіх учнів до єдиного, чітко заданого рівня оволодіння знаннями й уміннями.

В. Беспалько на основі робіт Дж. Керрола і Б. Блума розробив технологію критерійно-орієнтованого навчання (КОН), основним моментом якої є установка, що всі учні здатні засвоїти необхідний навчальний матеріал. Для цього їм повинні бути задані критерії засвоєння (стандарту). Цю технологію (КОН) називають також і технологією повного засвоєння знань. У літературі зустрічаються обидва варіанти опису цієї технології, і за В. Беспалько, і за М. Кларінім. Розглянемо обидва варіанти [1, с. 126].

Гуманність технології КОН полягає у тому, що, варіюючи види завдань, форми їхнього пред'явлення, види допомоги учням, можна домогтися досягнення всіма учнями заданого рівня обов'язкових критеріїв, без засвоєння якого неможливо надалі повноцінне навчання й розвиток особистості, входження в культуру сучасного суспільства. Відповідно до моделі КОН, розходження в навчальних результатах можуть мати місце за межами загального для всіх освітнього результату, тобто загальноосвітнього мінімуму, над яким будуть надбудовуватися результати наступного диференційованого навчання [15, с. 8].

Окрім згаданих, існують й інші підходи до цієї проблеми. Наведемо *приклад найбільш відомих дидактичних розробок у руслі моделі повного засвоєння, що одержали поширення в практиці навчання початкової, середньої та вищої шкіл.*

«План Келлера» (інша назва – «персоналізована система навчання») – система індивідуалізованого навчання, створена американським психологом і педагогом Ф. Келлером для вищих навчальних закладів. Спочатку план розроблявся в 1963–1964 рр. групою американських і бразильських викладачів під керівництвом Ф. Келлера як система викладання психології в Бразильському університеті, а у 1968 р. була запропонована автором в узагальненому виді як загально-дидактична система навчальної роботи у вищій школі.

Основні риси «плану Келлера»:

- орієнтація системи на повне засвоєння навчального матеріалу, включаючи вимогу повного засвоєння попереднього розділу як неодмінної умови переходу до наступного;
- індивідуальна робота студентів у власному темпі;
- використання лекцій лише з метою мотивації та загальної орієнтації студентів;
- застосування друкованих навчальних підказок і порад для викладу навчальної інформації;
- поточна оцінка засвоєння матеріалу по розділах курсу так званими прокторами – асистентами викладача з числа аспірантів або студентів, які відмінно засвоїли курс [19, с. 132].

Американські технології повного засвоєння навчального матеріалу відрізняються від розроблених відомими вчителями-новаторами та вченими-дидактами колишнього СРСР – В. Шаталовим, М. Гузиком, В. Тоболіним, П. Юцявічене, Є. Сковіним.

Зупинімося докладніше на технології повного засвоєння матеріалу шляхом інтенсифікації навчального процесу на основі схемно-знакових моделей, автором якої є український педагог **В. Шаталов** [9, с. 78].

Вихідним положенням у технології є те, що всі діти талановиті й усі без винятку здатні оволодіти шкільною програмою. Позиція вчителя спрямована на пошук шляху до кожної дитини, на створення умов для розвитку здібностей закладених у кожному, на допомогу учневі усвідомити себе особистістю. Суть технології полягає в кількарізному вивченні навчального матеріалу з використанням схемно-знакових моделей:

Технологія повного засвоєння навчального матеріалу за В. Шаталовим поділяється на сім етапів:

- перший – розгорнуте, образно-емоційне пояснення вчителем відібраних для уроку параграфів (блок знань);
- другий – стислий виклад навчального матеріалу за опорним плакатом;
- третій – вивчення опорних сигналів за опорними конспектами;
- четвертий – робота з підручником і опорним конспектом у домашніх умовах;
- п'ятий – письмове відтворення опорних сигналів на наступному уроці;
- шостий – відповіді за опорними сигналами, зокрема магнітофонні;
- сьомий – повторення й поглиблення раніше вивченого матеріалу.

Робота з опорними сигналами має чіткі етапи й супроводжується ще цілим рядом прийомів і принципів методичних рішень.

Окрім іншого, В. Шаталов вирішив проблему глобального поетапного **контролю** навчальних компетентностей учнів. Застосовуються поєднання постійного зовнішнього контролю із самоконтролем і самооцінкою, поетапний контроль кожного, посиленість вимог, відкриті перспективи для виправлення, гласність результатів, відсутність двійки, зняття страху перед низькою оцінкою.

Форми контролю: письмовий за допомогою опорних конспектів, самостійні роботи, усне голосне опитування, тихе опитування, магнітофонний, парний взаємоконтроль, груповий взаємоконтроль, домашній контроль, самооцінка.

Кожна оцінка, яку одержує учень, заноситься на відкритий для огляду аркуш обліку знань. Він виглядає, ніби послужний список учня, а оцінки набувають значення позитивної зашифрованої характеристики. Публікація такої характеристики грає величезну виховну роль. Дуже важливою обставиною в цій характеристиці є те, що кожен учень у будь-який час може виправити будь-яку оцінку на більшій висоті. У цьому полягає **принцип відкритих перспектив**. Кожна оцінка, вважає В. Шаталов, повинна бути наперед стимулом, що обов'язково повинен викликати позитивну реакцію учня. Двійки викликають негативні емоції, конфлікт із учителем, предметом [9, с. 118].

Унікальним відкриттям В. Шаталова в педагогіці стали опорні конспекти. Він відважився сказати «ні» загальноприйнятому, хоча експери-

ментував у рамках державних навчальних програм. Нагадаємо, що його знахідки – це образний, дещо незвичний короткий конспект до кожного уроку з символами, знаками, ключовими словами, цифрами. Це давало змогу вивчати тему цілісно. Як наголошував сам автор, спосіб такого конспектування не новий, символи, значки – це опори, завдяки яким можна відтворити прочитане. За опорними сигналами можна запам'ятати якийсь фактичний матеріал швидше та міцніше.

До технологій повного засвоєння знань можна зарахувати **Технологію креативного кодування інформації (ТККІ)** І. Гриненка [8, с. 7].

ТККІ – засіб організації творчої навчальної діяльності – складається з трьох взаємопов'язаних методів (інтелект-карт, АбРеСа, концепта) та передбачає три рівні опрацювання інформації (креативна репрезентація змісту тексту, креативна інтерпретація смислу тексту, креативна екстраполяція – розгортання смислової ідеї тексту). Вона розвиває уяву, інтуїцію та креативність.

Залежно від ступеня згортання інформації педагог розглядає три *види* інтелект-карт:

- *детальні* – максимальна репрезентація тексту;
- *схематичні* – представлення ключових ідей тексту в спрощено-узагальненому вигляді;
- *символічні* – максимальне графічне згортання інформації у вигляді символу (малюнка) діалектично протилежних понять.

Застосування ТККІ в навчанні майбутніх учителів (учнів загальноосвітніх шкіл) гуманітарних предметів передбачає трирівневе опрацювання тексту (витвір мовно-творчого процесу, що характеризується завершеністю), яку викладач (вчитель) проводить упродовж вивчення навчальної теми.

I рівень: *креативна репрезентація* змісту тексту (інформації):

- кодування й наступне відтворення тексту в парах чи групах за допомогою *індивідуальних* чи *групових* (вербально-образних/образно-вербальних) *інтелект-карт*;
- відтворення тексту за індивідуальними інтелект-картами одногрупників/однокласників, що розвиває інтуїтивне мислення та збагачує когнітивний досвід студентів/учнів;
- драматизація тексту через *пантоміму* (довільний компонент технології) – представлення (дієве кодування за Дж. Брунером) уривка тексту через мову жестів (від речення/фрази до жеста), що поступово знімає внутрішню скутість, розвиває культуру жестів і вміння триматися перед аудиторією;
- складання *синтезованої інтелект-карти* навчального тексту на основі індивідуальних карт;
- *рівень ТКБКІ* – креативна інтерпретація смислу тексту (*інформації*):
- складання *схематичних* (вербально-образних чи образно-вербальних) *інтелект-карт* – основи написання АбРеСів;
- написання АбРеСів – академічного та спрощеного;
- розкодування *пантоміми* (від жесту до речення/фрази).
- *рівень креативна екстраполяція* – розгортання смислової ідеї тексту:

- написання концепта – діалектичне розгортання та тлумачення смислової ідеї тексту;

- складання символічної інтелект-карми (сьомий крок концепту – почуттєво-сенсорне кодування) – максимально лаконічної синтетичної піктографічної репрезентації, що відображає діалектичну природу смислової ідеї навчального тексту (інформації);

- рефлексія смислової ідеї тексту.

АБРЕС (абзац – речення – слово) – метод своєрідної потрійної анотації (різного ступеня згортання) тексту/інформації/навчальної теми. Перший ступінь – це абзац із трьох речень (максимально лаконічна інтерпретація смислу навчального матеріалу). Наступний – одне складнопідрядне чи складносурядне речення, що є подальшим згортанням інформації згаданого абзацу. Третій – це смислова ідея (одне слово), яка передає суть двох попередніх ступенів згортання навчального матеріалу. Як опору для написання АБРЕСа складають схематичну інтелект-карту.

Концепт (контрапунктивний септет – від *контрапункт* у музиці: вчення про одночасний рух декількох самостійних мелодій, голосів, що утворюють гармонійне ціле та *септет* – музичний твір для семи голосів чи інструментів) – метод діалектичного розгортання смислової ідеї тексту (аналог фаз креативного процесу), який завершується узагальнюючим символом – графічним зображенням дихотомії смислової ідеї тексту. Він дає змогу рефлексувати смислову ідею тексту та його аксіологічні цінності.

Перший рядок концепта – це проблема (смислова ідея), яку потрібно вирішити (іменник). Другий та третій рядки – якості чи властивості досліджуваного явища (прикметники та дієслова). Четвертий рядок – чотири- п'ять слів – творче вирішення проблеми («інсайт» – тлумачення смислової ідеї). П'ятий рядок відповідає фазі верифікації й виражається дієсловами (кількість довільна) або короткою оцінною фразою. Шостий рядок – філософське узагальнення проблеми (інший ракурс її бачення). Сьомий (завершальний) рядок – це символічна інтелект-карта на зразок загальновідомого *інь і ян* – як бінарність філософського протиставлення. Концепт передбачає вихід за рамки навчального матеріалу на більш високий рівень узагальнення та рефлексію дихотомії смислової ідеї тексту [10, с. 97-101].

Технологічні за своєю природою й **інтелект-карти Т. Б'юзена** – англійського вченого-психолога [2-4].

В основі концепції ментальних карт лежить уявлення про принципи роботи людського розуму: асоціативне (нелінійне) мислення, візуалізація мисленневих образів, цілісне сприйняття (гештальт).

Карти Т. Б'юзена – це ефективний інструмент структуризації та аналізу інформації. Він дозволяє скоротити процес засвоєння навчальних матеріалів, підвищити ступінь запам'ятовування інформації [4, с. 93].

Побудова карти починається з центрального образу – завдання, яке потрібно вирішити; ідея, що потребує розвитку; проект планування, який потрібно зробити; інформація, яку потрібно запам'ятати. Центральний образ – це «стовбур»

дерева, від якого відходять гілки рішень. Кілька товстих гілок цього дерева відповідають основним, базовим, ідеям, асоціативним пов'язаним з центральним образом. Від них відходять другорядні ідеї-асоціації. Від другорядних ідей «пророщуються» асоціації більш низького рівня й т. д. Таким чином, у інтелект-картах реалізується асоціативність та ієрархічність мислення – від загального до часткового [4, с. 284]. Важливою особливістю карт є їх насиченість візуальними образами та ефектами. При їх підготовці активно використовується колір, шрифт, малюнок, умовні позначення та абрєвіатури. Вони малюються на аркушах паперу (в альбомній орієнтації) формату А4 чи більше. Для малювання використовують кольорові олівці та фломастери. В оформленні використовуються ілюстрації та умовні позначення. Щоб показати зв'язок між елементами карти, застосовують різноманітні за формою, кольором формою стрілки. Якщо свіжі ідеї не приходять – на карті зображують пусті гілки і тим самим стимулюють мозок завершити картину. Закінчивши роботу над картою, варто повернутися до неї через деякий час. Т. Б'юзен рекомендує наступні інтервали години: 10-30 хвилин, 1 день, 1 тиждень, 1 місяць, 3 місяці, 6 місяців [3, с. 115].

Спіраючись, на усе вище сказане, нами було проведено експеримент з впровадження інтелект-карт у загальноосвітній школі № 12 м. Тернополя впродовж лютого-березня 2016 року.

У експериментальному навчанні брали участь 22 учні 10 класу (контрольна (КГ) та експериментальна (ЕГ) групи) – по 11 учнів у кожній групі. У ЕГ навчання проводилося з використанням інтелект-карт. У КГ навчання застосовувались традиційні методи навчання. Обидві групи працювали за підручником «New Destinations.B1+» і вивчали однаковий матеріал. Через чотири тижні, після опрацювання теми «Culture Time», усі учні ЕГ окрім двох повністю відтворили візуальні контури інтелект-карти (див. рис. 1) і передали основну вербальну інформацію, на яку зверталася увага під час вивчення теми.

Таким чином, теорія і практика складання та застосування інтелект-карт на уроках іноземної мови дає змогу зробити такі висновки:


- ефективною умовою використання інтелект-карт у навчанні англійської мови є творча навчальна діяльність, яка передбачає певні уміння структурувати, кодувати та згортати навчальну інформацію;

- найкращим середовищем для застосування інтелект-карт є творчий клімат на уроці, який сприяє розкриттю творчого потенціалу учнів, усуває бар'єри креативності та створює стан внутрішньої рівноваги.

Висновок з даного дослідження та перспективи. Отже, згадані технології повного засвоєння інформації містять високий навчальний потенціал і ефективно використовуються як у щоденному житті, так і у навчальній діяльності. На практиці інтелект-карти можна застосовувати у багатьох сферах і напрямках діяльності. За допомогою них можна планувати свій робочий час і приймати відповідальні рішення, готувати важливі презентації та впорядковувати архів накопиченої інформації, писати контрольні роботи

і вчити білети до іспитів екзаменаційної сесії. Крім того, інтелект-карта дозволяє буквально з першого погляду визначити ті питання, в якій сфері яких асоціативний ланцюжок у учня по якихось причинах виявляється порушеним. Вчитель отримує ясне і об'єктивне уявлення про знання учня. Крім того, це забезпечує величезну економію часу, а саме того часу, який в нормі йде на прочитання і оцінку традиційних відповідей. Інтелект карти є прямим застосуванням та формою графічного вираження радіанного мислення. Вона завжди будується навколо центрального об'єкту. Кожне слово та графічне зображення стають центром наступної асоціації, а

весь процес створення карти представляє собою потенційно безкінечний ланцюг відгалужуючих асоціацій, які відходять від спільного центру. Хоча інтелект карта будується на плоскості, вона представляє собою трьохвимірну реальність – у просторі, часі та кольорі. Радіанне мислення є тим природним та автоматичним способом, за допомогою якого мислить людина. Також, варто зазначити, що інтелект-карти, є одним з найкращих і найшвидших способів планування навчання. Карти пам'яті – це незамінний помічник вчителю при викладанні матеріалу та й учням при вивченні матеріалу та підготовці до екзамену. В умовах перевантаженості учнів навчальною



Denmark

Location:

- Northern Europe,
- bordering the Baltic Sea and the North Sea
- on a peninsula north of Germany

Climate:

- temperate;
- mild, windy winters and cool summers

have been made for ... years


Logo & Duplo ...

64


where

is situated near Billund in Denmark

A



Miniland



Learn more!

Miniland consists of a number of large Lego models and landscapes depicting towns and cities from around the world. Nearly 40 million Lego bricks were used to construct the models. The models change frequently from year to year, and contain many animated and moving pieces.

Rides

include:

- a sky railway
- a mini driving school
- an exciting boat ride - called Pirateland

two main areas:


B

Miniland


contains miniature models depicting

Admission

\$ 14



\$ 12




Driving School


In this area children can drive a Lego car around an area of intersecting tracks complete with traffic lights and road signs. Before taking to the wheel, children watch an instructional video, and when their driving time is up, they are presented with a mock license. The attraction is only open to children aged between 6 and 13 years old, with older children and adults not admitted. "Drivers" is open to children aged between 3 and 5, featuring smaller cars with a single pedal.

TELL


your friends about the Driving school and sights in the Logo City.




a Norway town




H.C. Andersen




Robinson Crusoe




Taj Mahal



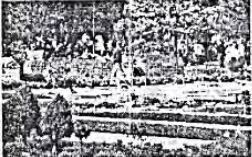
the Statue of Liberty



a pirate cave



the airport



the logo city

Taj Mahal is a mausoleum located in Agra, India, built by Emperor Shah Jahan in memory of his favourite wife, Mumtaz Mahal, in 1632-1653.

Рис. 1. Інтелект-карта «Culture Time»

інформацією особливої актуальності набуває застосування ефективних засобів її опанування, а саме інтелект-карт (технології повного засвоєння

знань), які дають змогу у стислій, вербально-об-
разній формі глибоко й міцно засвоювати на-
вчальний матеріал.

Список літератури:

1. Богоявленская Д. Б. Психология творческих способностей. – М.: Академия, 2002. – 320 с.
2. Бьюзен Т. Карты памяти. Готовимся к экзаменам. – М.: Росмэн-Прес, 2007. – 120 с.
3. Бьюзен Т. Карты памяти. Используйте свою память на 100%. – М.: Росмэн-Прес, 2007. – 96 с.
4. Бьюзи Т. Суперинтеллект. – Мн.: ООО «Попурри», 2005. – 400 с.
5. Гриненко І. В. Евристичний метод як засіб організації творчої навчальної діяльності на факультеті іноземних мов // Науковий часопис Національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова. Серія 16. Творча особистість учителя: проблеми теорії і практики: Збірник наукових праць / Ред. кол. О. Г. Мороз, Н. В. Гузій (відповідальні редактори) та інші. – К.: НПУ, 2005. – Вип. 3 (13). – С. 126-130.
6. Гриненко І. Інноваційні прийоми та методи розвитку креативності при навчанні іноземних мов // Наукові записки Ніжинського державного університету ім. М. Гоголя. Серія: Психолого-педагогічні науки. – 2005. – № 3. – С. 136-140.
7. Гриненко І. В. Технологія креативного багаторівневого кодування інформації та її застосування у навчанні студентів гуманітарного профілю // Наукові записки ТНПУ ім. В. Гнатюка. Серія: Педагогіка. – 2006. – № 4. – С. 211-217.
8. Гриненко І. В. Педагогічні умови розвитку креативності майбутніх учителів гуманітарного профілю у процесі фахової підготовки: Дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Тернопільський національний педагогічний ун-т ім. В. Гнатюка. – Тернопіль, 2008 – 192 арк.
9. Давыдов В. В. Теория развивающего обучения. – М.: ИНТОР, 1996. – 544 с.
10. Егидес А. П., Егидес Е. М. Лабиринты мышления, или учеными не рождаются. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2004. – 320 с.
11. Кларин М. В. Технология обучения: идеал и реальность. – Рига. «Эксперимент», 1999. – 180 с.
12. Коджаспирова Г. М., Коджаспиров А. Ю. Словарь по педагогике. М., ИКЦ «МарТ», Ростов-на-Дону, Издательский центр «МарТ», 2005. – 421 с.
13. Кон И. С. Психология юношеского возраста: Проблемы формирования личности. – М.: Просвещение, 1979. – 175 с.
14. Леонтьев А. А. Основы психолингвистики. – 3-изд. – М.: Смысл; СПб.: Лань, 2003. – 287 с.
15. Слостенин В. А., Подымова Л. С. Педагогика: инновационная деятельность. – М.: Магистр, 1997. – 308 с.

Власюк И.В.

Тернопольский национальный педагогический университет В. Гнатюка,
ТНВК «Школа-коллегиум патриарха Иосифа Слепого»

ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕЛЛЕКТ-КАРТ КАК КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ПОДХОДА ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В ШКОЛЕ

Аннотация

Статья посвящена исследованию проблемы повышения результативности процесса обучения, обусловленного требованиями к уроку изменившихся и стремление преодолеть противоречия между основной целью образования – подготовкой учащихся к будущей профессиональной деятельности и увеличением их загруженности; между требованиями современной педагогической мысли, что рассматривает учебный предмет как средство развития ученика, и ориентацией учителя на методы и средства, характерные для репродуктивного обучения; между потребностью в разработке новых технологий обучения, обеспечивающих глубокое усвоение знаний учащимися, и недостаточной готовностью учителя к их реализации. В работе рассмотрены теория творческой учебной деятельности, теория креативности, положение Гештальтпсихология о целостное восприятие (гештальт) инновационные образовательные технологии, теория и методика преподавания иностранных языков отечественных и зарубежных ученых. В статье доказано, что усвоение базового ядра учебной программы по английскому языку и снижение уровня реактивной тревожности учащихся можно добиться, если учебная информация будет подаваться в виде интеллект-карт; ученики будут уметь представлять любой учебный материал в свернутом виде с использованием невербальных средств выражения.

Ключевые слова: интеллект-карта, креативность, педагогическая деятельность, педагогические условия развития креативности, знаково-символьная деятельность, технология креативного многоуровневого кодирования информации.

Vlasiuk I.V.

Ternopil Volodymyr Hnatyuk National Pedagogical University,
TNVK «School-collegium by Patriarch Josyf Slipyi»

THE USAGE OF MIND-MAPS FOR THE FOREIGN LANGUAGE LEARNING AT HIGH SCHOOL

Summary

Despite profound objective and subjective differences, the development of the educational systems of different countries takes place in a single direction – the search for the new values and aims of education. If we take a look at the modern school (educational) programs and books we will observe the sudden increase of information volumes first of all through complication and enrichment of conceptual apparatus. This is a result of the wish of modern education to exclude any lagging behind development of the science, which in its turn facilitates and speeds up the development of production, and education. Such a rapid development of modern society leads to emerging of serious contradictions in the system of national education. These contradictions confirm that the extensive way of the education development can't be too long. As one of the instruments to modernize the education the mind-maps are viewed. The top priority in the development of modern humanitarian education and foreign languages lies in its communicative focus. All the members of the educational process are personally interested in the guaranteed high quality results which can be achieved through the technological approach during the high school classes. The necessity of the methodologic solution of the increasing results of educational process, conditioned by the requirements to the class, which have changed and the desire to overcome the contradictions mentioned above facilitated the choice of the topic: "The use of mind-maps for studying foreign languages at high school". The technology of creative multilevel information encoding (analogous to sign-and-symbol activities) is made up of method: mind mapping. Mind maps focus on structuring the contents of a text making use of the principles of information encoding to create a text gestalt by means of encoding verbal information in terms of images, specially designed abbreviations and shortenings. Mind maps can be used for pretty much any thinking or learning task, from studying a subject (such as a new language) to planning your career or even building better habits. They're great for teams to use as well, for group brainstorming and interactive presentations. The methodological base of the research is a psychological concept of the age peculiarities of a personality, the theory of the creative educational activity, the theory of creativity, the thesis of the of Gestalt psychology on the integral perception (gestalt); innovational educational technologies, the theory and methodology of teaching foreign languages of national and foreign scientists. The mind map is the external mirror of your own radiant or natural thinking facilitated by a powerful graphic process, which provides the universal key to unlock the dynamic potential of the brain. In the context of overloading pupils with academic information the issue of applying effective means of its mastering, namely mind maps (mastery learning) allowing of gaining deep and lasting proficiency in academic material in a compressed, verbal and image form, becomes especially relevant.

Keywords: creativity, pedagogical conditions of creativity development, mastery learning, sign-and-symbol activities, the technology of creative multilevel information encoding.