

Міністерство освіти і науки України

Карпатський національний університет імені Василя Стефаника

Факультет філології

Кафедра української літератури

## **ДИПЛОМНА РОБОТА**

на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти

на тему:

### **Інноваційна методика викладання української літератури в контексті НУШ (на матеріалі творів Юрія Винничука)**

Виконав: студент II курсу, групи УМЛс/о-21м

спеціальності 014.01 Середня освіта

(Українська мова та література)

Максимів А. П.

Керівник: д.філ.н., проф. Хороб С. І.

Рецензент: к.філ.н., доц. Ткачук Т. О.

## ЗМІСТ

Вступ.....	3
Розділ I. Теоретичні засади інноваційного навчання української літератури в контексті НУШ.....	6
1.1. Актуальні проблеми та перспективи розвитку освітньої системи.....	6
1.2. Еволюція інноваційного навчання.....	12
1.3. Загальні риси та властивості інноваційного навчання.....	19
1.4. Елементи гейміфікації в навчанні української літератури.....	26
Висновок до розділу I.....	34
Розділ II. Методичні можливості творчості Юрія Винничука крізь призму інноваційного навчання.....	36
2.1. Специфіка художнього світу.....	36
2.2. Образна система вибраних творів.....	44
2.3. Педагогічний потенціал текстів письменника в контексті формування ключових компетентностей НУШ.....	50
2.4. Як ефективно навчати сучасне суспільство: рекомендації для викладача.....	61
Висновок до розділу II.....	65
Розділ III. Використання інноваційних технологій, стратегій та методів на заняттях із української літератури.....	68
3.1. Інноваційна методика викладання в контексті НУШ.....	68
3.2. Інтерактивні завдання для вивчення творчості Юрія Винничука (роман "Танго смерті", повість-казка "Місце для дракона").....	70
3.3. Розробка планів-конспектів уроків за темами: «Ю. Винничук і його алегорична повість-казка "Місце для дракона"» для 8 класу та «Ю. Винничук і містичний роман "Танго смерті"» для 11 класу за допомогою інноваційних методик.....	72
Висновок до розділу III.....	78
Висновки.....	79
Список використаних джерел.....	82

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Протягом багатьох століть педагоги у всьому світі працюють над тим, щоб покращити способи навчання людей. Вони експериментували з різними методами та техніками, щоб допомагати суспільству будувати своє майбутнє уже сьогодні, адже тільки під іншим кутом зору відкривається досі небачений потенціал.

Сучасний стан нашої системи освіти вирізняється цікавими трансформаціями, які орієнтовані на виховання та розвиток особистості з надзвичайно великою кількістю компетентностей. Саме запровадження Нової української школи (НУШ) передбачає зміну базових і традиційних аспектів у сфері викладання: здатність до самонавчання, глибоке критичне мислення, активну взаємодію учасників, перерозподіл обов'язків, якісні соціальні взаємодії, опанування більшої кількості інформації за менший час та загалом soft skills.

У контексті розвитку людини, що відповідає викликам сьогоденного суспільства, особливо актуальними стають дослідження та впровадження інноваційних методик у різні предмети, зокрема української літератури, яка має на меті сформувати культурну, духовну та національну ідентичність майбутніх повноправних громадян країни.

Як ми знаємо, у літературі є багато різноманітних образів, стилів та ідей, що дають глибокі можливості використання нових підходів. На наш погляд, серед сучасних поетів особливе місце посідає Юрій Винничук. У його оригінальних творах є містика, іронія, фантастика, поєднуються сьогоденні та минулі мотиви, переплітаються часові лінії, що мають можливість зацікавити молоде покоління.

Надзвичайно швидкий науково-технічний прогрес вплинув на всі сфери життя людини, а особливо на освіту. Через такі зміни традиційні очікування та результати стали неефективними. Учні часто не вивчають матеріал, пропускають заняття та загалом не бачать необхідності відвідувати навчальний заклад. Це все тому, що школа не еволюціонує разом із суспільством. Сучасний стан справ гостро вимагає покращення процесу та якісне впровадження інноваційних засобів,

прийомів, стратегій, технологій, методів та методик, які будуть формувати всебічно розвинутого та щасливого учня.

Таким чином, постає необхідність у вдосконаленні та введенні таких інновацій у викладання української літератури задля підвищення мотивації, успішності, розвитку ІТ-навичок та опанування компетентностей НУШ.

Подібні аспекти нашої проблеми простежуються в багатьох працях дослідників. Наприклад, інтерактивні технології: Т. Філіпчук, О. Пометун, О. Пехота; особливості дистанційної освіти: В. Кухаренко, А. Титаренко, Л. Власенко; використання ІКТ: Л. Панченко, Н. Ничкало; різні аспекти самонавчання: В. Гриценко, П. Стефаненко; нейромереж та штучних інтелектів: Ю. Цимбалюк, С. Доценко, О. Бойченко; можливості вебтехнологій: О. Овчарук, А. Коломієць, М. Гулакова; можливості мемів: І. Коляди; гейміфікація: Т. Кузнєцова, О. Смагіна.

У таких працях: Т. Філіпчук "Інтерактивні методи навчання як засіб формування ключових компетентностей учнів на уроках української літератури" (2018 рік), О. Пехота "Інтерактивні методи навчання: теорія і практика" (2019 рік), С. Сисоєва "Інтерактивні методи навчання на уроках української літератури: методичний посібник" (2020 рік), Т. Кузнєцова "Нові горизонти: гейміфікація у проектному менеджменті" (2023 рік), С. Переяславська та О. Смагіна "Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти" (2019 рік), А. Титаренко, Л. Власенко, В. Мірочник "Переваги та недоліки дистанційного навчання" (2021 рік), В. Кухаренко "Дистанційне навчання: умови застосування" (2019 рік), Ю. Цимбалюк "Перспективи використання штучного інтелекту в освіті. Інновації та інтеграція цифрових трендів освітянського простору в економіку знань" (2023 рік).

**Об'єктом дослідження** є використання інноваційної методики викладання української літератури.

**Предмет дослідження** - інноваційна методика викладання творів Юрія Винничука в контексті НУШ.

**Мета роботи** полягає в теоретичному обґрунтуванні та розробці інноваційної методики викладання української літератури в контексті НУШ, зосібна матеріалу творчості Ю. Винничука (роман "Танго смерті", повість-казка "Місце для дракона").

Для досягнення мети нашого дослідження було поставлено такі **завдання**:

- дослідити наукову літературу пов'язану з інноваційним навчанням;
- з'ясувати актуальний стан і перспективи розвитку української освіти;
- дослідити школи різних країн світу, що використовували інноваційну методику навчання в ХХ столітті;
- визначити елементи гейміфікації в сучасному навчанні;
- з'ясувати переваги та недоліки традиційного навчання;
- дослідити технології, онлайн-платформи для інноваційного навчання;
- з'ясувати позитивні та негативні ознаки інноваційного навчання;
- розробити інноваційну методику викладання української літератури;
- визначити педагогічний потенціал творів Юрія Винничука;
- розробити вправи, завдання та плани-конспекти занять із української літератури для вивчення текстів Юрія Винничука.

**Методи дослідження:** аналізу, синтезу, узагальнення, моделювання, педагогічного спостереження, класифікації, теоретичного опанування філософської, психологічної, педагогічної, історичної літератури, вивчення статей, посібників, монографій відповідної тематики.

**Теоретичне значення.** Обґрунтування інноваційної методики навчання, що слід використовувати на уроках української літератури в контексті НУШ.

**Практичне значення** полягає в розробці планів-конспектів занять, які враховують інноваційну методику навчання, що підвищує ефективність освітнього процесу.

**Апробація результатів роботи.** Результати дослідження, зміст яких викладений в дипломній роботі, доповідались на звітній конференції науковців та студентів з міжнародною участю в м. Івано-Франківськ 19 травня 2025 р.

**Публікації.** Основні результати дипломної роботи викладено в 1 науковій публікації.

**Структура роботи.** Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел.

# РОЗДІЛ І

## ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ІННОВАЦІЙНОГО НАВЧАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ В КОНТЕКСТІ НУШ

### 1.1. Актуальні проблеми та перспективи розвитку освітньої системи.

Із давніх-давен людська спільнота передає свої знання із покоління в покоління. Спершу це відбувалося усно, що справді ускладнювало життя, проте із появою писемності змінилося усе. У різних цивілізаціях та епохах це може називатися по-різному, проте ми розуміємо, що такий процес так чи інакше буде називатися навчанням, учінням чи іншими синонімами.

У Стародавньому Єгипті, Месопотамії, Греції, Римі та Китаї існували свої "школи", де чоловіків різного віку і переважно високого статусу в суспільстві навчали писання, читання, філософії, риторики, математики, права та іншого ремесла. Важливо підкреслити, що релігія на той час відігравала провідну роль, а також освіта зосереджувалася на здобутті практичних навичок, що були необхідні для роботи чи в державних установах, чи у храмах.

Багатьма цікавими та ефективними стратегіями передачі знань від наставника до своєї тіні (підмайстер, учень) послуговувались сотнями років. Таким чином, будувались єгипетські піраміди, обеліски, грецькі скульптури, міські стіни, оборонні споруди, римські дороги, амфітеатри, лазні, системи водопостачання та багато інших винаходів для яких існувала гостра необхідність в спеціальних наукових дослідженнях.

У XVII столітті Ян Амос Коменський зробив революцію в мистецтві навчання. Відомий чеський педагог послідовно висвітлював проблеми свого часу та дав відповіді на те, як їх вирішити. Його великі праці містили універсальну теорію про те, як вчити всіх усього і будь-де. Отже, завдяки йому ми маємо класно-урочну систему, урок та приблизні етапи перебігу, розклад, віковий поділ, що сьогодні є основами в системі здобуття освіти.

Багато десятиліть опісля, сьогодні, можемо спостерігати те, як навчання в різних закладах перейшло межу від того, що працює, допомагає та оновлює кожне

наступне покоління (як у давні часи Яна Амоса Коменського та інших педагогів), до того, що просто повторює те, що робилось в минулому.

Існує багато різних проблем чому так відбувається: глобалізація, соціальні зміни, невідповідність методів навчання, часу та віку учнів, неналежне фінансування установ, погана якість знань, економічні кризи, військові конфлікти, тарифні війни, перевантаженість програм, неуспішні реформи, проте головною причиною є те, що сучасність змінилась до невпізнаваності.

Час у якому ми перебуваємо є абсолютним піком розвитку за все існування людства. Ба більше, кількість винаходів за останнє століття тільки зростає, що дає змогу зрозуміти, що найімовірніше розвиток буде пришвидшуватись. Ця теза підтверджується різними дослідженнями по всьому світу, проте ключовим для нас є те, що сьогоднішнє найновіше навчання стане застарілим завтра. Таким чином, перед наставниками постає не питання про те, як вчити зараз, а те як працювати в майбутньому.

Підкреслимо те, що із надшвидким розвитком штучного інтелекту, сама праця педагога зазнає неминучого перетворення. Звичайно, що людську взаємодію не замінить будь-яка машина, проте настане час, коли відрізнити такий контакт буде неможливо. До того ж, саме такі процеси уже відбуваються: роботизовані фабрики, автоматичне керування транспортним засобом, у фінансах, розвагах, чат-ботах, голосових помічниках, у виявленні кібератак, розпізнаванні обличчя, в обслуговуванні клієнтів та багатьох інших аспектах повсякденного життя, а саме у сфері освіти це помітно неозброєним оком. Учні послуговуються інформацією, що продукує ШІ у різних видах: онлайн-курси, подкасти, VR-технології, вебтехнології, автоматичне вирішення тестів, написання творчих робіт тощо.

Підкреслимо, що військовий стан у країні, часті обстріли, високі ціни та блекауті впливають на якість навчання. А ще важливіше те, що одразу було зрозуміло - учні та їхні батьки будуть шукати кращого життя. Директори шкіл, соціологи, політики б'ють на сполох, адже побоюються "демографічної ями". Тренд на виїзд хлопців за кордон до їхнього 18-ліття набув популярності одразу після затвердження відповідних законів у 2022 році, проте він поширився і на дівчат.

Сьогодні ця тенденція продовжується і навіть постає питання про те, що навіщо проводити великі реформи, якщо із такими темпами вступати до ВНЗ буде нікому.

Ба більше, такий характер мають не тільки заклади в прифронтових територіях, де буквально нереально навчатися, а й по всій Україні. Учні, за участі своїх батьків, просто не бачать перспектив залишатись в країні, а відповідно і здобувати українську освіту, яка за роки застою і повільного розвитку занепадає.

Підкреслимо, що такі демографічні процеси ведуть до неминучих змін: швидше старіння нації; більше громадян, які не в змозі працювати і відповідно менше тих, хто буде платити податки, що у свою чергу є пенсією для старшого покоління; кількісна перевага жіночої статі над чоловічою, що завжди прослідковується після закінчення війн; погіршення загальної економічної ситуації.

Важливо також те, що учасники освітнього процесу не знають із якою метою вони відвідують навчальний заклад. Щодо наставників найімовірніша відповідь є зарплата, яку витрачають на те, що їм до вподоби (йдеться про те, що кінцева мета грошове забезпечення, а не поширення знань із вибраного предмету). Проте тут також ситуація не надто приємна, адже станом на 2021 рік оплата праці вчителів у школах становила 210 євро на місяць. Із такими даними Україна посідає останні місця в порівнянні з іншими країнами Європи. Наприклад у Данії - 6 200€, Ісландії - 5 900€, Німеччині - 5 800€, Бельгії - 4 600€, Латвії - 1 300€, Польщі - 1 200€, Сербії - 600€ на місяць.

Щодо учнів відповіді надзвичайно складно. Ба більше, якщо запитати самих вчителів, дирекції ліцеїв, що ми очікуємо почути? Можливо це успішне майбутнє, що базується на отриманні високооплачуваної професії чи навички, які стануть у пригоді, чи оцінки та атестати, що будуть підтверджувати певний рівень знань в науці, чи будуть поліпшувати самооцінку особистості через досягнення поставлених цілей, чи доводити власну важливість й сенс в існуванні.

Окрему увагу заслуговує наповнення навчальних програм, а також перевантаженість учнів ними. Як ми знаємо, в українській старшій школі є близько 20 предметів, а наприклад у Великій Британії їх 3-5, що вивчаються поглиблено і відповідно підготовка до іспитів; у Франції - 13; в Іспанії - 3 (учні мають право

обрати один із декількох напрямів, що містить 3 дисципліни, які їм необхідні для вступу до ВНЗ); у США - 12; у Фінляндії - 15, проте навчальний процес відбувається без домашніх завдань.

Таким чином, український перелік справді величезний. Додаймо підготовку до НМТ і зрозуміємо чому учні можуть перебувати в постійному стресі, не встигати із підготовкою до уроків і не мати мотивації до такого ефективного навчання.

На нашу думку, слід було б скоротити витрачений час на те, щоб охопити все, дати більше свободи як і здобувачам освіти (у виборі предметів), так і наставникам (у коригуванні вмісту програм, прийнятті рішень). Звичайно, має бути короткий і ключовий стандарт, проте на сьогодні, як для академічного, так і для профільного рівнів інформації не просто забагато, вона ще й застаріла.

Зрозуміло, що в часи військового стану можливість фінансування реформ НУШ зводяться до мінімуму через недостатність коштів у бюджетах, їх перерозподіл на більш важливі для країни сфери. Отже, нові підручники, класні кімнати, інтерактивні дошки, підвищення кваліфікації викладачів та будь-яке інноваційне матеріально-технічне обладнання буде або відсутнє, або стане роботою батьків, ліцею. Себто, заплановані зміни, терміни реалізації, ефективність їх введення, на сьогодні, мають невтішні прогнози.

Маємо бажання підкреслити, ще один надважливий аспект в освітньому процесі під час війни - пропаганда, вплив на свідомість неповнолітніх, прагнення легких грошей. Як уже відомо, різні спецслужби опрацьовують і підштовхують молоде покоління до вчинення протизаконних та аморальних дій. Очевидно те, що школярі велику кількість часу проводять із наставниками ліцею і саме вони мають сприяти усуненню будь-яких причин чи реальних загроз для безпеки усіх громадян країни. Таким чином, давно зрозуміло те, що масмедіа та соціальні мережі перетворилися на зброю масового ураження і коучам слід швидко брати це до уваги, виробляти для себе і навчати учнів протистояти подібним речам.

Зауважимо, що вищезгадана теза також показує невідповідність навчальної програми тому, що справді необхідно сучасному поколінню. Себто, вимоги ринку

праці, характеристики, що затребувані в суспільстві не розвиваються у школі. Предметів, що реально мають користь для життя мало.

Навіть, якщо допустити варіант про те, що середня освіта націлена на розвиток успішних особистостей, тоді перелік дисциплін, як мінімум, мав б містити: тайм-менеджмент (керування своїм часом так, щоб за менше встигати більше), психологію (уміння аналізувати свої та чужі емоції чи думки, розуміння процесів прийняття рішень, законів будови психологічного буття, адже те, що людина бачить це тільки картина, яку продукує її мозок, себто кожна особистість живе у своєму світі), економіку/фінансову грамотність (основи й правила адекватного поводження із валютою), сексуальну освіту (по-перше, ми можемо часто спостерігати вагітність до 18-ліття, а по-друге, ця тема була табуованою в СРСР і відповідно така тенденція спостерігається в часи незалежності України: школа немає уникати серйозних розмов, а навпаки бути передовою в будь-яких напрямках і саме завдяки цьому бути цінною), фізичну культуру (розділити на секції: гімнастика, плавання, волейбол, футбол, баскетбол, теніс тощо), риторику (виступи на публіку, розвиток дикції та впевненості, правила поводження у стресових ситуаціях), екофілософію (зміна клімату неминуча (про це говорили десятиліттями) і наслідки таких політик можемо спостерігати на власні очі, саме тому слід докласти максимум зусиль на подолання причин виникнення і виховування молодого покоління задля збереження того, що залишилось), інноваційні технології (важливість та ефективність використання штучних інтелектів, голосових помічників, VR-засобів), медіаосвіту (вивчення безпечного проведення часу в інтернет-мережі, правила якісної взаємодії, користування сайтами та соцмережами), соціальну взаємодію (найкраще людина функціонує у співпраці з іншими, проте хто вчить її вибудовувати стосунки? Хто допоможе розпізнати маніпуляції свідомістю майбутніх повноправних виборців країни? Хто розповідає про життя в суспільстві, права людини та реальну демократію? Сьогодні, ця тема як для українців, так і для світу є дуже актуальною, проте учні чи дорослі вивчають це або самостійно, або повторюють те, що робили в минулому), підприємництво та багато інших важливих напрямів, що мають користь для сучасного світу.

Насім Талеб, професор у Політехнічному інституті Нью-Йоркського та Оксфордського університетах та науковий консультант Міжнародного валютного фонду, стверджував, що зрозуміло як і відомим педагогам, так і людям загалом: "Він пробуркотів фразу, яка запала мені в душу: "Люди знають багато всякого, чого не варто брати в голову". Я досі впевнений, що найкорисніше у будь-якій професії в навчальний канон не входить, його треба шукати деінде. Головне при виборі книжок - іти своїм шляхом: те, що мені задавали у школі, благополучно забув; прочитане з власної волі я пам'ятаю і досі". [58, с. 220]

Слід визнати, а для учнів особливо наголошувати, що якою б якісною та ефективною не була навчальна програма, вона зорієнтована на загальне суспільство, на середньостатистичного громадянина, а важливе і навіть ключове тільки те, що є оригінальним, себто їхнім власним. Необхідно прокладати дорогу учням до самоосвіти, що інноваційне навчання має на меті. Учитель виступає тільки в ролі фасилітатора навчального процесу, використовуються інтерактивні методи і засоби, новітні технології, а саме навчання триває не тільки під час занять та виконанні домашніх завдань, а все життя.

Британський письменник і журналіст Олівер Беркмен писав: "Візьміть освіту. Що за обдурювання? Дитиною вас відправляють у дитячий садок. У дитячому садку кажуть, що ви готуетесь вступити до підготовчого класу. Потім наближається перший клас, із другим, і третім... У старшій школі вам кажуть, що ви готуетесь до коледжу. А в коледжі ви готуетесь вступити у світ бізнесу... [Люди], як віслюки, що біжать за морквою перед носом. Вони не тут. Вони ніколи не досягають мети. Вони не живуть". [4, с. 87] Найімовірніше, такою стратегією послуговується освіта уже довгий час і саме це інноваційне навчання має змінити.

На нашу думку, для учнів українського суспільства слід зменшувати вагу оцінок чи отримання паперових документів, адже для стародавніх цивілізацій не було важливим чи є у керівника будь-якого проєкту атестат про здобуття повної загальної середньої освіти, диплом бакалавра чи магістра із престижного університету, що утверджує його, як кваліфікованого спеціаліста у вибраній сфері. Можливо, необхідно більше наголошувати на реальному житті, що є поза межами

ліцею чи навчальної програми, адже "виникає зачароване коло - усі розуміють, що навчальний матеріал хибний, але нікому не стає сміливості й свободи сказати про це і щось змінити". [58, с. 371]

На Заході такі тенденції є базовими. Себто, необов'язково вступати до ВНЗ чи мати високі бали, щоб бути чи щасливим, чи успішним. Їхні погляди на навчання абсолютно розходяться із східноєвропейськими, а вказати на того, хто має рацію нелегко, адже в кожній із сторін є свої переваги, проте якщо поглянути на пройдений шлях в українській освіті, тоді побачимо залишки радянських поглядів на важливість будь-яких речей в житті. Ба більше, якщо наставники викладали в часи СРСР, тоді, найімовірніше, тим чи іншим способом вони не зможуть відповідати передовими західноєвропейським чи американським тенденціям, адже буквально не належить до них. У свою чергу, це доводиться тим, що сьогодні саме учні є авангардом у сфері інформаційно-комунікаційних технологій, штучних інтелектів, швидшого та ефективнішого навчання.

На нашу думку, виклики, що постають перед наставниками сьогодні справді потребують неабияких зусиль для подолання, проте перспективи розвитку від цього тільки збільшуються. Необхідно відкидати старе "зачароване коло", яке давно втратило свою початкову цінність і переходити до нового - інноваційного навчання, яке користується інтерактивними методами, смартдошками, штучними інтелектами, нетрадиційними стратегіями.

Звичайно, що це ризиковано, проте, якщо продовжити в заданому темпі, тоді підняти освіту на важливий рівень для учнів буде або надто складно, або наслідки стануть настільки катастрофічними, що реалізується сценарій про який писав Н. Талей: "Галузь освіти формувалася без зовнішніх стресорів; рано чи пізно система розвалиться". [58, с. 236]

## **1.2. Еволюція інноваційного навчання.**

Основні завдання освіти - це розвиток, виховання, навчання учнів і відповідно переведення на етап самоосвіти після закінчення навчального закладу.

Розуміємо, що загалом все зорієнтоване на створення та забезпечення оптимальних умов для реалізації особистого потенціалу учнів. Такий процес контролюють багато законів, реформ, наглядових рад та учителів. Підкреслимо, що саме інтелектуальний рівень громадян країни показує культурну, економічну сферу та загалом тенденції, які побутують в суспільстві.

На нашу думку, традиційна система навчання, що поширена в більшості країн світу, зокрема в Україні, має на меті звичайне, базове, повсякденне, випробуване роками вирішення поставлених неважких проблем. Себто, розв'язуються питання, які колись були новими, тоді для них зробили відповіді й до сьогодні послуговуються тією ж схемою, що спрацювала.

Таким чином, традиційне навчання було організованою системою, яка базувалася на передачі знань від учителя до своїх учнів у певному середовищі (зазвичай клас), що відбувалося за сталим розкладом, майже однаковою кількістю учасників, подібною віковою категорією із використанням усталених засобів та методів, наприклад таких як зошит, дошка і розповідь.

Серед основних характеристик виділяємо те, що центральна роль відводиться викладачу. Він є головним та єдиним джерелом знань, що контролює виконання завдань. Навчальний план охоплює визначені теми і наставники суворо слідують за кожним кроком написаного матеріалу. У минулому тільки підручник був допоміжним засобом, яким послуговувались учасники освітнього процесу для опрацювання тем. Оцінювання мало ключову роль і проводилося за допомогою усних іспитів, письмових завдань і тестів.

Розуміємо, що школярі мали змогу соціалізовуватись тому, що навчання проводилось у класах, а не в онлайн-форматі. Підкреслимо, що в той час точно не боролись із соціальним, вербальним, психологічним чи фізичним булінгом, адже цього навіть не визнавалося. Якщо поринути ще глибше в часові рамки, то навіть навчання не чоловічої статі, себто жіночої, було дозволено лише в XVI-XVII ст. (у Європі, початкові школи, проте мета дуже обмежена - виховання господині; щодо університетів, то аж на початку XX ст. воно стало можливим).

Як ми уже знаємо, за традиційного навчання учні стають просто слухачами (відіграють пасивну роль); відвідують заклад без мотивації, адже методи, якими вивчаються матеріали не враховують їхніх індивідуальних особливостей; не розвивають критичне мислення тому, що більшість завдань не несуть в собі творчий аспект, нестандартне мислення, проблемний характер; навички, що здобуваються уже не потрібні в соціумі, себто не орієнтуються на практичні потреби зовнішнього світу, того, що поза межами навчальної програми.

У ХХ ст. бачимо декілька виразних прикладів інноваційних методик у навчанні:

1) Вальдорфська школа. У 1919 році у Німеччині (м. Штутгарт) заснували навчальний заклад, що функціонував на ідеях філософського напрямку антропософії. Основоположником течії вважається відомий австрійський педагог - Рудольф Штайнер, що закликав до цілісного підходу в освіті. Згадана школа відкрилась для дітей робітників фабрики Вальдорф-Асторія (звідси й назва) і була першою, де навчалися учнів обох статей, різних інтересів та соціального статусу. Інноваційність ґрунтується на духовно-науковому підході, що бачить особистість як єдність тіла, духа, душі. Вони прагнули гармонійно розвивати дітей за допомогою практичної діяльності, мистецтва та важливості розуміння відповідності віку та завдань, що даються для виконання.

Згаданий філософ виокремив три базові цикли, кожен із який триває близько 7 років:

#### 1. Дитячий вік (від 0-7).

У цьому періоді тільки наслідують своїх наставників та батьків, основна діяльність - це гра, малювання олівцями та фарбами, допомога у вибікванні, садівництві, будування із натуральних матеріалів своєї домівки (група садка). Себто, загальна мета - наповнити дитину почуттями тепла, доброти, щастя.

#### 2. Початкова освіта (від 7-14).

У цій фазі важливу роль мають розповіді, міфи, мистецтва, авторитети учителів, соціальні можливості, адже формуються почуття та уявлення про реальний світ навколо. Учні вивчають різні предмети: геометрію, хімію, біологію,

географію, історію, астрономію, алгебру тощо. Головне те, що вони одразу не беруться до книжок (теорії), а розпочинають із практичного переймання досвіду. Уроки розпочинаються грою або піснею, а правила передаються казками, прислів'ями чи оповіданнями. Темп навчання коригується, відповідно індивідуальних показників кожної дитини, самим учителем. Можуть ділити їх за темпераментами (сангвінік, холерик, флегматик, меланхолік) і за цим підбирати практичні завдання, що будуть якнайкраще сприяти ефективному розвитку.

### 3. Середня освіта (від 14-21).

Останній етап робить акцент на власному дослідженні, прийнятті відповідальності, критичному мисленні, висловленні своєї думки, щодо поставлених проблем. Застосовується практичний принцип опанування навчального матеріалу, проте уже менше ігрових, а більше дослідних робіт. Саме тут починають виставляти щось схоже на оцінки в традиційній освіті: звіт про індивідуальний прогрес учня.

Як бачимо, школа наголошує не тільки на розвитку інтелекту, але й на емоційному аспекті, творчості. Освіта розглядається і як становлення соціальної, освіченої, емоційно та морально компетентної особистості.

Навчання відбувається епохами (блоками) по декілька тижнів на вивчення основних предметів (академічних), що дозволяє глибоко зануритися в теми, а також існують інші дотичні гілки: ремесла (деревообробка, в'язання, ковальська справа), мистецтва (музика, театр, малювання, ліплення) тощо. Класний керівник супроводжує своїх учнів у власному циклі (7 років), що сприяє встановленню якісних зв'язків між ними. Немає раннього перевантаження тому, що акцент зміщується на опанування матеріалу через ігри, а читання книжок та писання вводиться пізніше. Одночасно розвиваються соціальні навички, відповідальність, емпатія, адже діяльність в команді точно сприяє цьому. Активне залучення батьків у життя школи допомагає в зміцненні як і колективу, так і громади загалом.

Таким чином, Вальдорфське навчання пропонувало унікальну та комплексну освіту, де розвиток проводився на індивідуальному підході, практичних завданнях, глибокому акценті на внутрішньому стані особистості. Зауважимо, що сьогодні у

світі існують декілька тисяч шкіл, дитсадків та загалом центрів спеціальної освіти, що послуговуються згаданою теорією навчання.

2) Школа Монтесорі. У 1907 році в Італії (м. Рим) педагогиня Марія Монтесорі відкрила власну класну кімнату "Дім Дітей". Ця освітня система базувалася на довгому спостереженні за зростанням дитини, а головне - вірою в те, що всі мають вроджену схильність до навчання. Учні можуть розвиватися в активному індивідуальному темпі, у спеціально облаштованих середовищах тоді, коли для них це найдоцільніше. Себто, існують певні періоди в житті, коли практичне вивчення стане цікавішим та не надто важким.

В основі такої філософії лежить глибока повага до дитячої особистості, а також віра в те, що вона найкраще зможе самостійно опанувати навчальний матеріал. Очевидно, що це тому, що активізуються власні мотиваційні центри, увага, задоволення від досягнення мети. Учитель виступає як провідник, спостерігач, що допомагає і направляє учнів, проте не нав'язує знання (саме це є однією із основ сучасного навчання: наставник виконує роль диригента).

Зауважимо, що учні групуються за різною віковою категорією (від 3 до 6 років, від 6 до 9 років, від 9 до 12 років), навчальне середовище обладнане матеріалами, які діти розробляють самостійно, а також вони поділені на напрямки-предмети: сенсорний розвиток, космос, математика, мова, література тощо. Не виставляються традиційні оцінки, а заохочуються до самооцінювання, внутрішньої мотивації.

Відповідно прогрес простежується через портфоліо робіт та загалом спостереження за учасником. Учні мають право обирати предмет і працювати за обраним темпом і підкреслимо, що це справді розвиває відповідальність, самостійність, зосередженість. Використовують робочі цикли (наприклад 3 години), щоб ефективно здобути навички, уміння та знання із теми, що вивчається на занятті. У класній кімнаті надається місце природі, власним роботам, меблям (із відповідними розмірами для дитини), вільний простір. Умовно її можна поділити на 5 зон: космічне виховання, сенсорика, розвиток мовлення, навички практичного

життя, математика. Кількість дітей в одній групі біля 20, а самі учні можуть працювати як на підлозі, так і за партою.

Себто, головне те, щоб їм було цікаво, а форми чи методи роботи не обов'язково мають бути стандартними, як у традиційній освіті, проте підкреслимо, що серед недоліків є те, що такі школи часто є приватним і мають вищу вартість навчання в порівнянні із державними закладами.

Таким чином, школа Марії Монтесорі використовує практичні, а не формальні методи навчання, пропонує ефективний та гуманістичний підхід, що ставить учнів у центр освітнього процесу, а повага до інших, самостійність, допитливість, відповідальність формуються саме в такому підготовленому середовищі.

3) Школа "Саммерхілл". У 1923 році у Великій Британії (м. Лайм-Реджис) Олександр Нілл заснував школу-інтернат, яка справді дуже відрізнялася від традиційних навчальних закладів із стандартними підходами в навчанні. Зауважимо, що спершу вона розташовувалась в Німеччині, а пізніше в Австрії.

Загалом, у центр процесу ставили дитину та її власне прийняття рішень, щодо життя. Себто, "Саммерхілл" є прикладом демократичного типу освіти, де молоде покоління отримало рівноцінні права із дорослими учителями. Вони вірили, що учень має природну мудрість і доброту, а щасливим стане тоді, коли буде собою (без застарілих очікувань та норм дорослих).

Таким чином, діти отримали можливість відвідувати уроки, якщо забажають, виставляти оцінки відповідно власним знанням, визначати цілі, вільно висловлювати свою думку та займатись тим, що їх цікавить. На щотижневих зборах шляхом демократичного голосування вирішувалися важливі проблеми та приймалися правила. О. Нілл був прибічником теорій, що цікавим середовищем, ідеями та природним потягом до знань можна спонукати молодь до навчання.

Спочатку до такого інтернатного типу школи зараховували тільки дітей із соціально-проблемних чи неблагонадійних сімей задля їхнього перевиховання. Їх ділили на три вікові категорії: 1) старша (від 11 до 16 років); 2) середня (від 8 до 10 років); 3) молодша (від 5 до 7 років). Уже пізніше почали приймати учнів, чії батьки

справді вірили в унікальність організації освітнього процесу за стратегією О. Нілла. У результаті, туди їхали навчатись з Франції, США, Німеччини, Іспанії тощо (спілкувались в основному англійською, проте були ж уроки їхньою власною мовою).

Як стає зрозуміло, пріоритетом виступає ігрова практична діяльність, емоційне та психологічне здоров'я, рівність усіх учасників та задоволення у проведенні часу. Школа пропонує різноманітне коло спортивних секцій, майстерень та гуртків, куди учні можуть приходити та відточувати свої навички. Невелика територія (у порівнянні з стандартними закладами) створює дружню атмосферу, а розташовується вона за містом. Себто, це є їхньою реальною другою домівкою. Зауважимо, що деякі критики висловлювали тривогу щодо рівня засвоєння знань учасників, адже вони можуть не відвідувати заняття.

Отже, "Саммерхілл" є цікавим освітнім експериментом, який уже багато років доводить те, що школа може існувати на основах самоврядування та за принципами гуманізації, демократизації. У минулому столітті О. Нілл надав дітям право визначати свій шлях самостійно і це справді має велике значення, адже навіть сьогодні заклад продовжує діяти за його унікальною теорією, що робить учасників процесу щасливими.

XXI ст. відрізняється новими відкриттями кожного дня і саме тому традиційна модель для сталого, минулого суспільства перестала бути дієвою. Таким чином, інноваційне навчання орієнтоване не тільки на сьогоднішнє життя, а й на майбутнє. Саме моделювання різних можливих ситуацій, прогнозування та розв'язання проблем, зміна ролей учнів та учителів, утвердження інтерактивних технологій навчання, розвиток затребуваних професійних якостей в суспільстві та особистому житті є ключовим для інноваційної освіти.

Згаданий підхід також виробляє новаторські системи, методики, форми, засоби, стратегії та методи для того, щоб мати змогу ефективно залучати і навчати учнів не тільки у школах, а й дітей в дитсадках, дорослих студентів в університетах.

Ми бачимо, що інноваційне навчання спрямоване на розвиток тієї особи, що зможе швидко пристосовуватися до змін у навколишньому світі; учня, який із

задоволенням прямує до закладу не через оцінку чи будь-які інші винагороди, а тому, що йому там подобається проводити час і з наставниками, і з друзями.

Зауважимо, що запровадження інноваційного в українській освіті не є чимось новим, адже можемо знайти такі закони, положення, проекти: Закон України "Про інноваційну діяльність" (2002 рік), "Про порядок здійснення інноваційної діяльності у системі освіти" (1999 рік), "Концепція державної інноваційної політики" (1997 рік).

### **1.3. Загальні риси та властивості інноваційного навчання.**

Останнім часом суспільство проходить революцію в кожній сфері свого життя, а особливо в освіті. Ми виходимо на новий етап розвитку інноваційного навчання, що має процеси глобалізації, індивідуалізації та діджиталізації.

Учні та їхні наставники все частіше додають до свого словникового запасу такі терміни: мікронавчання (інформація подається у вигляді коротких та якісних блоків інформації різними видами), ШІ (штучний інтелект), дистанційка (синхронне та асинхронне навчання), Е-педагогіка, інтерактивність, ПНС (персональне навчальне середовище), soft skills (гнучкі навички), хмарні технології, вебтехнології, медіаконтент, адаптивне навчання, проєктне навчання, цифрова грамотність, емоційний інтелект, VR-освіта, автентичне оцінювання (застосування знань та навичок у реальних ситуаціях), ІКТ (інформаційно-комунікаційні технології), компетентнісне навчання та багато інших.

Зауважимо, що традиційне навчання уже неактуальне через багато ознак:

- 1) утвердження інформаційно-комунікаційних технологій.
- 2) готовність ліцеїстів до сучасних засобів опанування освіти.
- 3) активнішу співпрацю учнів між собою, наставником за новими методами.
- 4) інші тенденції у світових масштабах у сфері освіти.
- 5) неспроможність ефективно навчати учнів.
- 6) неможливості задовольнити виклики сучасного суспільства.
- 7) збільшення кількості інформації, що викладається у школі.
- 8) обмеження в розвитку критичного мислення, творчості та soft skills.

9) не має на меті підготовку учнів до навчання протягом усього життя.

10) набирання популярності інших форм інноваційного навчання: дистанційне, змішане, індивідуалізоване.

На нашу думку, слід порівняти позитивні та негативні риси традиційного навчання:

1) Переваги: низькі витрати, адже потрібно тільки підтримувати наявне; наукове підтвердження всього, що вивчається; звичайна система навчального закладу та його ресурсів; висока поширеність традиційного устрою навчання; формування реальних та стійких соціальних зв'язків через співпрацю в класі; розвиває повагу до прийнятих правил та старшого покоління; використання базових форм зворотного зв'язку (опитування); однаковий підхід до усіх здобувачів освіти; чітке оцінювання (12-бальна шкала: тести, усні та контрольні завдання); навчання за теорією; основна увага на зовнішньому (слухання, запам'ятовування); учитель - авторитет; класична та перевірена роками методика, що приносить результат; зрозуміла побудова навчального процесу, чіткий порядок дій.

2) Недоліки: для того, щоб перейти на наступний етап розвитку потребує багато фінансових витрат; застарілість вивченого матеріалу та відсутність найновіших досягнень; неможливість проведення занять для дітей із особливими потребами (інклюзивне навчання); нерівномірний розподіл допуску до якісної освіти; висока можливість потрапити під негативний вплив чи булінг зі сторони однолітків та обмежене коло спілкування; виховування особистостей без власної думки, які тільки вміють слідувати наказам інших; обмеженість та однобічність в наданні достовірного зворотного зв'язку; ігнорування темпу, рівня розвитку, індивідуальних потреб учнів; основна роль переходить на оцінку, а не процесу чи реальному результату; відсутність практичного застосування знань; низький розвиток внутрішнього (мотивація, творчість, критичне мислення); монологічність, нерівноправність, авторитарність; низька інтерактивність та залученість дітей до уроку; відсутність самостійності та свободи в учнів.

Таким чином, бачимо, що традиційне навчання має багато переваг, а особливо чітку структуру проведення, поширеність, випробування часом, низькі витрати для

утримання. Проте, воно отримало і ряд важливих недоліків, що пов'язані з глибокою пасивністю учнів, мінімальною індивідуалізацією, надто високою авторитетністю застарілих правил та залежністю від учителя. Саме розуміння цих аспектів дає нам можливість поліпшувати, а також комбінувати та поступово переходити на наступний етап розвитку - інноваційне навчання.

Ось яке визначення такої освіти наводить доктор педагогічних наук Колісник-Гуменюк Юлія: "Інноваційне (лат. Innovation - оновлення, зміна) навчання - зорієнтоване на динамічні зміни в навколишньому світі; навчальна та освітня діяльність, що ґрунтується на розвиткові різноманітних форм мислення, творчих здібностей, високих соціально-адаптаційних можливостей особистості". [24, с. 5]

Саме активною участю, цікавими проектами, проблемними ситуаціями, колаборативним навчанням (мережевий підхід) дітей можна досягнути того, щоб бути готовим до динамічних змін у суспільстві. Все це буде покращувати емоційний стан, творчий аспект, критичне мислення, а також реалізовувати навчальну програму.

Задля досягнення поставлених цілей слід використовувати інноваційні методи та засоби (відеолекції, сервіси та додатки). Наприклад, штучні інтелекти (ШІ) дають можливість повністю індивідуалізувати навчальну програму: підібрати вправи відповідно рівня розвитку, відстежувати прогрес в режимі реального часу, радити і підтримувати учнів під час складних життєвих обставин, знаходити та групувати матеріал, а також виробляти завдання різних типів за ним.

Змішана чи віртуальна реальність дозволяє створювати власні середовища, які допомагають опанувати або тему (теорію), або, власне, практично втілити уже наявну базу знань.

Безкоштовні онлайн-курси дають змогу здобувати знання у відомих університетах на відстані, у зручній для учасника час та на будь-яку тему.

Навчальні платформи із функцією адаптації пристосовуються до потреб кожного учня. Вони автоматично складають план дій для досягнення мети на одному занятті та цілому циклі або блоці.

Гейміфікація використовується в освітніх процесах для створення ситуації успіху, підвищення мотивації, залученості та введення елементів гри.

Важливим аспектом в інноваційному навчанні є розвиток soft skills (м'які або ще гнучкі навички) - це якості особистості, що не стосуються вузькоспеціалізованого (технічного) кола питань (hard skills). Себто, згаданий термін охоплює поведінкові компетенції, досягнення цілей, адаптивність до змін, взаємодію з іншими людьми (командна робота; уміння ефективно, чітко висловлюватись як усно, так і письмово; навички уважного слухання, ведення переговорів), критичне мислення (аналізувати та об'єктивно оцінювати проблеми, приймати обґрунтовані рішення), розвиток емоційного інтелекту (розуміння власного та чужого стану), креативність (здатність творити нестандартні підходи, нові ідеї), лідерські якості (здатність вести за собою інших людей; надихати та мотивувати, а також нести відповідальність за групу), уміння якісно делегувати справами та часом.

Зауважимо, важливі принципи нової освіти:

- 1) розвиток творчих здібностей кожного із учасників навчального процесу (перехід від репродуктивного до продуктивного).
- 2) здатність до самостійного навчання.
- 3) формування особистості, що зможе долати труднощі, приймати складні рішення та нести відповідальність за них.
- 4) виховання особи, яка не стоїть осторонь, а є активним громадянином країни.
- 5) навчання, що відповідає викликам сучасного суспільства, яке розвивається всесторонньо.

На нашу думку, вартими уваги виглядають інноваційні моделі навчання в школі:

- 1) За дистанційного навчання учні отримують необмежений доступ до освітніх ресурсів (Prometheus, YouTube, EdEra, Khan Academy, Udemy, LearningApps.org, Всеосвіта), більше часу на виконання завдань, кращий спосіб

реалізації свого потенціалу, менше втручання із боку вчителя, себто більше самостійності.

2) За проблемного навчання для учасників процесу змінюється характер завдань, адже вони переходять від наслідуваного типу до творчого. Себто, крізь ситуації, що потребують відповіді учні пробують за допомогою уже здобутих знань, критичного мислення, навідних питань коуча, власної уважності опанувати нову тему.

3) За контекстного навчання для дітей створюються найкращі умови для досягнення мети (діяльність в реальному житті) і відповідно відбувається переплетення різних наукових, теоретичних і практичних способів проведення заняття.

4) За повним засвоєнням знань розробляються окремі варіанти розвитку учнів для досягнення цілей навчальної програми, тобто для кожного рівня знань свої вправи.

5) За імітаційного навчання часто використовують активні методи (група ігор у яких діти повторюють або рухи наставників, або природи тощо).

б) За модульного навчання учні отримують стислий та зрозумілий виклад інформації, що структурується для того, щоб максимально швидко та якісно засвоїти матеріал. Відповідно після кожного блоку є завдання, що стосується тільки вищезгаданого, а наприкінці модуля - загальний тест.

Отже, слід порівняти переваги та недоліки інноваційного навчання.

1) Позитивні риси: швидкий розвиток цифрової грамотності; можливість отримання всієї інформації будь-де та будь-коли; надання багатьох самостійних завдань (самоосвіта); постійна взаємодія між учнями (через соціальні мережі, інтернет-ресурси тощо); використання цифрових сервісів, мультимедійного контенту та загалом ІКТ; досягнення ключових компетентностей нової школи; методи, що застосовуються мають широкий спектр можливостей (проектні, інтерактивні, креативні, ігрові, кейсові); здобувачі освіти становлять центр в процесі навчання; гнучкі форми роботи із кожним учнем; яскраво виражена творча

діяльність; навчання крізь проблемні ситуації, що розвиває критичне мислення; якісне та активне отримання знань із багатьох джерел інформації.

2) Негативні риси: залежність від нових технологій, а також погіршення зору, пам'яті, постави; ризик перевантаження матеріалом; не всі учні зможуть навчатися самостійно, адже потрібна самодисципліна; висока можливість стресу та вигорання; залежність від технічного забезпечення школи; складність в об'єктивному оцінюванні; необхідність більше зусиль для підготовки, а також можливі труднощі при реалізації (вимкнення електроенергії, великі класи тощо); наставник повинен бути креативним, активним та готовим прекрасно володіти матеріалом, але виходити на задній план (учитель - фасилітатор); постійна необхідність в покращенні роботи, що враховує актуальні запити дітей; проблемність у встановленні дисципліни; пристосування до нових типів завдань, що орієнтовані не тільки на заучування матеріалу; багато часу задля утвердження нового способу співпраці між учасниками освітнього процесу.

Таким чином, інноваційне навчання справді має величезний потенціал в поліпшенні ефективності освіти. Воно розвиває гнучкість, ключові компетентності, високі моральні якості, навички володіння ІКТ та загалом вчить жити в сьогоденному світі молоде покоління. Проте, підкреслюємо, що для успішного введення інновацій слід врахувати також і негативну сторону: цифровізація, ізоляція, потреба у високому рівні самоорганізації, затрати усіх видів ресурсів (час, кошти, енергія тощо), зміна базових ролей для багатьох учителів, необхідність впровадження нових законів. Саме глибока підготовка, ретельне планування та доступність технологій робить нове навчання успішним, проте ключовим є збалансоване поєднання як минуло досвіду (традиційне), так і майбутнього (інноваційне).

На нашу думку, необхідно виділити відмінність між методом та методикою в освіті. Перше - це певний спосіб або підхід в організації діяльності, що проводиться в школі, задля досягнення мети на занятті. Зазвичай, ми можемо поставити питання: "Як навчати?" і визначити чи це є методом. Наприклад, поширеними є проблемно-пошуковий (учителем створюється ситуація, а учні самостійно

знаходять вихід із неї), пояснювально-ілюстративний (розповідається та демонструється матеріал: лекція, урок), дослідницький (здобувачі освіти самостійно вивчають, аналізують питання та презентують досягнення), репродуктивний (наслідувальний варіант виконання вправ). Друге - сукупність засобів, методів, прийомів у навчанні, що об'єднані метою або змістом матеріалу. Стає зрозуміло, що це точніший рівень організації процесу, де описано як можна реалізувати вибраний метод. Найімовірніше питання: "Як конкретно навчати?" і за цим ми будемо враховувати рівень підготовки, вік, предмет, бажання учнів бути залученими до уроку та послідовність дій наставника на ньому.

У свою чергу, зауважимо, що технологія навчання - це структуровані способи, прийоми планування, застосовування, а також оцінювання цілого освітнього процесу, що часто викликає асоціації з використанням сучасних ІКТ (інформаційно-комунікаційних технологій). Ставимо питання: "За допомогою яких систем, засобів, інструментів слід проводити заняття?". Наприклад, технологія "перевернутого класу" (новий матеріал (теорія про нього) вивчається вдома, а на уроці практичне застосування здобутих знань), технологія ІКТ тощо.

Звернімо увагу на те, що пише про це педагогиня І. М. Дичківська: "Інноваційні педагогічні технології є процесом, який передбачає цілеспрямоване, систематичне й послідовне впровадження в практику оригінальних, новаторських способів, прийомів педагогічних дій і засобів, що охоплюють цілісний навчальний процес від визначення його мети до очікуваних результатів". [16, с. 31]

У той час як, прийом навчання - це уже конкретна дія, що може бути частиною загального методу, який орієнтований на вирішення завдання. Ставимо питання: "Що слід зробити зараз?". Наприклад, використати аналогії, встановити відповідність, порівняти, зіставити.

Також важливим є засіб навчання - обладнання, предмети, інструменти та загалом все, що використовується для ефективної передачі та засвоєння знань. Ставимо питання: "Чим слід навчати?". Наприклад, карти, таблиці, підручники, методичні рекомендації, комп'ютери, смартфони, інтерактивні дошки.

Таким чином, стратегія навчання - це сукупність методів, засобів, форм, прийомів, технологій, що утворює загальний план організації навчального процесу, який орієнтований на досягнення поставлених цілей. Ставимо питання: "Як ефективно реалізувати все?".

#### **1.4. Елементи гейміфікації в навчанні української літератури.**

У сучасному українському навчальному процесі зростає увага до знаходження ефективних методів проведення уроку та засвоєння матеріалу. Дослідники шукають нові способи підвищити активність, мотивацію та загалом залученість здобувачів знань.

На нашу думку, перспективним виглядає саме гейміфікація навчання, адже там є можливість застосувати елементи ігрової діяльності, що дуже популярна серед молодого покоління в будь-які часи. Слід наголосити те, що сьогодні засоби інформаційно-комунікаційних технологій сприяють цьому найбільше.

Підкреслимо, що застосування таких методів на уроці української літератури справді зможе стимулювати інтерес до предмету, розвивати творчі здібності та полегшити вивчення матеріалу.

Загалом, гейміфікація в освіті має на меті використовувати основні правила гри. Себто, за правильно виконані завдання чи різні активності нараховуються бали (вони створюють відчуття досягнення чогось, прогресу), далі, коли учень накопичує їх велику кількість і доходить до нового рівня (показує зростання) отримує бейдж/значок (віртуальна винагорода; також є можливість видавати окремо за найдокладніший твір або найкреативніший проєкт тощо), створюється таблиця лідерів (для ефективнішого введення слід зробити рейтинг всієї школи чи класу, що буде стимулювати до здорової конкуренції).

Учням буде цікаво, якщо час від часу проводити змагання на найшвидше досягнення рівня/значка/місця в рейтинзі (кількості певних оцінок загалом чи із конкретних предметів, можливо ділити на активне вивчення (по тижням чи місяцям) української літератури чи мови тощо). Для того, щоб були учасники у

згаданих турнірах слід надавати грошові винагороди (або ті, що цінуються більше) за призові місця.

Наприклад, виробити шкільну електронну валюту із коливальним курсом. Вона буде дійсна в стінах школи (у буфеті, між учнями, у канцтоварах тощо), її можна обміняти в певні дні місяця на будь-яку іншу (гривня, євро, долар; задля того, щоб була рівноправна та учні одразу ж не продавали її, а з часом вивчали та розуміли економічні рухи: одна валюта відносно іншої може дорожчати чи дешевшати, депозитні ставки, позики). Звичайно, що для того, щоб механізм запрацював слід накопичити кошти, які будуть виплачуватись (збирання із усіх батьків учасників; підкреслимо, що те, що для дорослих мало, те для дітей багато й тому великих сум непотрібно). Контролювати такий процес може наглядова рада із тих, хто виявить бажання.

Зауважимо, що йдеться тільки про те, щоб збільшити бажання учнів бути в освітньому процесі, показати, що вчитися весело, допомогти опанувати дорослі знання із фінансової грамотності, а також ефективно поводитись із грішми, стати частиною свого маленького суспільства і на ньому показати, як можна реалізовуватись в реальному житті.

Пізніше створювати сюжетні лінії, рольові ігри, квести на різних уроках і темах (наприклад, тиждень української літератури (вивчення творчості Т. Шевченка, Ю. Винничука, І. Франка), історії України (цікаві особистості: В. Чорновіл, С. Бандера, І. Сікорський), тематичні дні (наприклад, перевтілення (приходять до школи в масках чи костюмах улюблених супергероїв), без наплічника (замість нього будь-що в чому можна зберігати та переносити речі), ночівля в ліцеї). Найкраще пропонувати учням список змагань та активностей, що проводяться в школі.

Як уже зазначалося, ми можемо вводити ігри тільки на певних заняттях, а не переводити весь навчальний процес. Саме тому підкреслимо, що такий метод багатий на функції. Тобто, окрім навчальної (систематизація умінь та навичок, закріплення матеріалу, активна практична робота), розвивальної (покращує увагу, мислення, уяву, пізнавальну діяльність) та виховної (сприяє формуванню високих

моральних якостей (справедливість, чесність, відповідальність), впевненості та позитивної самооцінки) є ще такі: комунікативна (правильна та прийнятна взаємодія з однолітками, розвиває навички у висловленні своєї думки та її аргументації), мотиваційна (внутрішнє бажання до того, щоб бути залученим у навчальний процес та позитивний емоційний стан), діагностична (допомагає зрозуміти рівень знань, умінь та навичок, індивідуальні особливості учня), терапевтична (долає бар'єри між наставником та учнем, допомагає пережити неприємні події та загалом повернутись до кращого психологічного стану), функція релаксації (знімає стрес та напругу, допомагає створити середовище в якому приємно відпочивати, а також запобігає перевтомленню на заняттях), зворотного зв'язку (у вигляді повідомлення або значка, що дає змогу бути опорою для дітей на кожному етапі проведення), інтегративна (є можливість в одній грі переплітати різні предмети, а також теми), технологічна (використання цифрових ресурсів (наприклад, Kahoot, LearningApps) розвиває ІТ-компетентності) та багато інших.

У таких іграх виділяємо три етапи:

1) Підготовка. Спершу необхідно зрозуміти те, що наставник хоче досягнути: вивчити новий матеріал, повторити та закріпити тощо. Продумати вікові особливості, цілі та їх відповідність навчальному плану. Обговорити таку ідею з учнями, знайти платформи та ресурси (якщо онлайн) або картки, інструменти, фішки (якщо офлайн) та створити гру.

2) Проведення. Необхідно зацікавити брати участь, чітко ознайомити з правилами, поділити ролі та команди (за необхідності), спостерігати за перебігом подій та надавати допомогу (стимулювати критичне мислення), підтримувати динаміку та оголосити результати. На завершення краще обговорити труднощі, що виникли та загалом активність.

3) Висновки. На цьому етапі наставник рефлексує та аналізує стратегію виконаних цілей, стан та інформацію, що стала відомою після завершення.

Зауважимо, що складання інтерактивних ігор (онлайн) можливе за допомогою багатьох інструментів, технологій та способів:

1) мультимедійні застосунки, інтернет-сервіси (зазвичай, використовуються на смартфонах, планшетах) в яких є готові шаблони ігор і наставник тільки вносить інформацію та коригує хід подій.

2) спеціальні ігрові платформи (наприклад, Construct або Unity) на яких є багато інструментів для створення гри з нуля, проте зрозумілий інтерфейс зробиць процес цікавим та швидкими.

3) віртуальна реальність дає змогу створювати ігри, де учасники взаємодіють в штучно створеному середовищі та в спеціальному обладнанні.

4) інтерактивні вебтехнології (Javascript, HTML5) дають змогу створити справжні, висококласні ігри (із анімацією, звуком, власними героями) на теми, що пов'язані з уроком, проте вони потребують попередньої підготовки в програмуванні.

Таким чином, основна мета - це змотивувати брати участь усіх дітей для того, щоб перетворювати монотонний та буденний навчальний процес на захопливе дійство, що сприяє розвитку ключових компетентностей, активізовує пізнавальну діяльність, покращує академічні успіхи та створює позитивну атмосферу й енергію, що зберігається крізь роки, адже людська пам'ять функціонує через забування, а яскраві шкільні спогади стерти буде складно.

Необхідно наголосити й на інших інтерактивних методах, що активно використовуються під час інноваційного навчання в школі. Проте, спершу коротко розберімо значення згаданого терміна.

На нашу думку, інтерактивні методи - це цілеспрямовані дії у сфері інноваційного навчання, що передбачають активну співпрацю учнів для вивчення матеріалу, а новітні технології в науці та освіті допомагають їм у цьому.

Вони покликані посилити взаємодію між усіма рівноправними учасниками процесу (між учнями та наставниками, але також і між учнями та учнями (головна відмінність)), розвивати критичне мислення (аналізувати, зіставляти та порівнювати інформацію, оцінювати різні завдання та вміння обґрунтовано висловлювати свою думку), стимулювати мотивацію та креативність, застосовувати отримані теоретичні знання на практиці.

За такого способу організації навчального середовища діти перестають бути пасивними слухачами, а переходять на іншу сторону, де постійно можуть обговорювати та генерувати нові ідеї. На таких уроках мовлення стає полілогічним, а не монологічним чи діалогічним, як у традиційному. Важливим є те, що тепер коуч не займає центральне місце і тим, хто одноосібно відповідає за вивчення теми, а для здобувачів освіти створюється (різними прийомами) весела та приємна атмосфера, а головне - у ній буде складно стояти осторонь чи знудитися.

Для підтвердження нашої думки необхідно навести слова авторитетного науковця, наприклад Олени Пометун: "Суть інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається в умовах безперервної та активної взаємодії між усіма учнями. Це спільне та взаємне навчання (групове, командне та кооперативне навчання), де учні та вчителі є рівноправними та порівнянними суб'єктами навчання". [44, с. 8]

Зауважимо те, що загальноприйнятої класифікації інтерактивних методів немає через те, що їх багато, вони можуть переплітатися, бути складниками один одного чи взаємозамінюватись, але умовно можливо розділити за етапами проведення уроку:

1) Актуалізація знань та мотивація навчальної діяльності.

На першому кроці слід сконцентрувати увагу здобувачів освіти на поставленій темі, проблемі; розвинути цікавість до мети; практичним або теоретичним способом нагадати попередній матеріал для того, щоб від нього проводити поступове та системне вивчення наступного. Найкраще в такій сфері справляються методи: асоціативний куш, "таблиця З-Х-Д", займи позицію, квітка запитань Блума, кубування інформації, кошик ідей, мозковий штурм, мікрофон (швидке фронтальне опитування), "еврестична казка" (наставник придумує історію в якій є проблема та її вирішення, а учням слід здогадатись (на основі наявних знань) про те, яким чином).

2) Сприйняття та осмислення навчального матеріалу.

На другому етапі слід допомогти дітям зрозуміти зміст їхньої роботи, розвивати критичне мислення (самостійно логічно отримувати, узагальнювати,

обґрунтовувати свої тези) та безпосередньо вивчати чи повторювати матеріал, а на допомогу приходять: бесіда (навідні питання, що спонукають учнів до пошуку відповіді), концептуальна таблиця, бортовий журнал, шість капелюхів (аналіз цілі з багатьох сторін), метод 6W, дерево рішень, T-таблиця, двосторонній щоденник, метод Джигсоу, кластер, кардмейкінг, "Фішбоун", кросворд, синектика, круглий стіл, акваріум (проводиться дискусія або дебати на обрану тему), броунівський рух, метод прес-конференція (вибирається експерт (найкраще володіє інформацією) і йому ставляться запитання), анаграма, кола Венна (відмінні та спільні характеристики героїв твору), малювання олівцями та фарбами сцени або всієї подорожі літературного персонажа з тексту, "тренажер", друкарська машинка, "коло ідей", колективне навчання (учень навчає свої однокласників), метод проєктів, "карусель", "як зробив б мій герой?", "форум", "бінго!", метод прес (стисло та аргументовано переконати інших), "ротаційні трійки-двійки", "громадське слухання", електронні тести та завдання, кейс-стаді, VR-вправи, бізнес-ігри, вебквести, онлайн-сервіси (Notion, LearningApps тощо), взаємодія з III, QR-подорож (у школі захованні QR-коди, завдання учнів розгадувати їх та послідовно знаходити підказки), вікторини, подкасти, сторітелінг, соціальні мережі, перегляд різного медіаконтенту (комікс, постер, відео, буклет, фільм, буктрейлер, інтерв'ю), ментальні карти.

### 3) Консолідація умінь, знань та навичок.

На третьому етапі слід узагальнювати, обмінюватися висновками, оцінювати та планувати подальше коригування траєкторії навчання. Для цього можна використовувати: щоденник вражень, сенкан (короткий вірш на 5 рядків за автором, твором, ідеєю), тести на закріплення, класне голосування, самостійна робота, взаємооцінювання або самооцінювання, навчальне портфоліо (збірка досягнень за певний час), меми, "стіна знань", "знайти слово", завдання типу "SmartBrain" (питання не тільки із предмету, що вивчається, а на загальну ерудицію).

На наш погляд, надзвичайно актуальними є меми у сфері навчання, адже вони цікаві, викликають емоції, запам'ятовуються. Їхнє розглядання або навіть створення не забирає багато часу чи енергії, а користь справді велика, адже молоде покоління

бачить їх кожного дня в різних соціальних мережах (повторюваність, відточення уже знайомої інформації).

Загалом, інтернет-мемом вважається будь-яка влучна фраза на певному зображенні або навіть саме фото (відео) є цим висловом, а головне - воно іронічно показує ставлення, щодо якихось обставин та стає вірусним (швидко поширюється).

Виділяємо декілька важливих функції мемів у сучасному освітньому середовищі:

- 1) навчальна (засвоєння знань, умінь, навичок);
- 2) креативна (оригінальне опанування матеріалу через використання ІКТ);
- 3) репрезентативна (відтворення інформації);
- 4) терапевтична (допомагає відволіктись та проживати складні обставини);
- 5) візуальна (наочне уявлення матеріалу);
- 6) комунікативна (реакція на зображення слугує для початку обговорення його з однолітками);
- 7) виховна (формує певні світоглядні переконання, адже меми на заняттях безпосередньо пов'язані з національною сферою);
- 8) мотиваційна (якщо однокласники та наставник діляться враженнями від знайденого мему, тоді в тих, хто його або не розуміє, або не бачив виникне бажання бути на одній хвилі з усіма).

Отже, мемами справді можна послуговуватись на уроках літератури задля досягнення різних дидактичних цілей, проте не слід забувати про те, що це тільки один із дуже багатьох сучасних способів чи короткого відпочинку, чи засвоєння вивченого матеріалу і не потрібно перенасичувати ними освітній процес.

Звернімо увагу, на ще один дуже популярний інтерактивний метод навчання, яким молоде покоління здобуває знання сьогодні - штучний інтелект. Він допомагає персоналізувати завдання, автоматично генерувати та перевіряти їх, пропонувати десятки навчальних програм та ресурсів. ШІ-асистент майже повністю може замінити наставника, адже із ним є постійний зв'язок, мотивує і підтримує, перевіряє письмові роботи, створює ігри та симуляційні моделі, має невичерпний

запас інформації, проте, все ж таки, нейромережа ще далека до досконалості (часто трапляються помилки в запитах, відповіді на питання не завжди якісні тощо).

На уроках української літератури є можливість використовувати його для модернізації фото (ефект "оживлення"; тобто, діти можуть перетворювати чорно-білі картки на кольорові, спілкуватись з героями твору або самими письменниками задля підняття мотивації), створення текстів (різних жанрів, течій, тем для того, щоб показувати відмінності між ними), тестів (задля перевірки знань учнів: разом із наставником звертаються до ШІ та аналізують подані варіанти), вироблення власних ілюстрацій або мемів до твору, аналізу ефективності роботи на уроці, різних засобів і способів проведення рефлексії та загалом нейромережа стає в пригоді не тільки здобувачам освіти, а й наставникам у будь-якій діяльності.

Наголошуємо, що саме через те, що існує надзвичайно багато методів, якими можна послуговуватись на занятті, виділяють і велику кількість видів уроку, наприклад: урок-квест, урок-подорож, урок-дебати, урок-ярмарок, урок-семінар, урок-презентація, урок-змагання, урок-вікторина, урок-консультація тощо.

Таким чином, вебтехнології, VR-освіта, різного виду медіаконтент, соціальні мережі, подкасти, квести, штучні інтелекти, меми, величезна кількість інтерактивних методів та гейміфікація робить навчання справді інноваційним, адже саме розвиток навичок критичного мислення, постійна адаптація до змін у соціумі, підвищена мотивація, рівноправна та активна взаємодія усіх учасників процесу є ключовим напрямом у ньому.

Традиційні методи є тією базою на якій розвинулись нові, проте вони уже не можуть задовольняти виклики, що постають сьогодні перед молодими людьми. Коучам не потрібно протистояти змінам у світових масштабах, триматись за те, що не працює, а навпаки бути тим, хто заохочує до новітніх технік та стратегій.

Якщо наставники мають бажання виховувати, розвивати та навчати тих особистостей, що проведуть їх крізь темні часи, будуть далі підкорювати нові вершини та загалом жити щасливо та успішно, тоді необхідно швидкими темпами еволюціонувати, адже тільки таким способом реально досягнути високих результатів.

## Висновок до розділу I

У першому розділі ми розібрали багато актуальних проблем в системі української освіти, серед них виділяємо: соціальні зміни, військові конфлікти, економічні кризи, неналежне фінансування різних установ, невідповідність методів навчання своєму часу та віку учасників процесу, перевантаженість програм, нерозуміння цілей, які потрібно ставити перед собою учням, шкільні знання перестали давати користь в реальному житті, себто навички, що здобуваються є зовсім непрактичними. Навели потенційний перелік предметів, що слід запровадити в ліцях (наприклад, екофілософія, тайм-менеджмент, психологія, фінансова грамотність, соціальна взаємодія, інноваційні технології).

Простежили еволюцію нових методик навчання на основні декількох світових шкіл ХХ століття: Вальдорфська (Рудольф Штайнер, Німеччина, 1919 рік), Монтессорі (Марія Монтессорі, Італія, 1907 рік), "Саммерхілл" (Олександр Нілл, Велика Британія, 1923 рік).

Дослідили позитивні (поширеність, низькі витрати для утримання, чітка структура проведення, учитель виступає авторитетом, випробувана часом) та негативні (надто велика пасивність з боку учнів, максимальна залежність від керівника, застарілі правила, мінімальна індивідуалізація та використання новітніх засобів і методів) аспекти традиційного навчання.

Розглянули переваги (швидкий розвиток цифрової грамотності, може відбутись будь-де й будь-коли, використання ІКТ, широкий діапазон вибору способів, методик вивчення матеріалу як самостійно, так і в колективі разом з коучем, зміна ролей та перерозподіл обов'язків між учасниками процесу) і недоліки (потенційна ізоляція, необхідність високої самоорганізації та відповідальності, зміни як фасилітаторів, так і програм, законів, нове матеріально-технічне обладнання, значні витрати ресурсів (час, зусилля)) інноваційного навчання, що спрямоване на розвиток особистості, яка швидко пристосовується до сучасного світу, прямує до школи не через якісь винагороди чи оцінки, а тому, що їй там подобається проводити час.

Зауважили та розглянули нові терміни, що вживаються дедалі частіше в мовленні учасників освітнього процесу (soft skills (гнучкі навички), медіаконтент, Е-педагогіка, ІКТ, VR-освіта, ШІ, ПНС, компетентнісний підхід, вебтехнології, hard skills (для вузькоспеціалізованого кола питань)), а також моделі інноваційного навчання (модульне, проблемне, дистанційне, контекстне).

Дослідили елементи гейміфікації в процесі освіти, різні рольові, імітаційні ігри та їхні функції (навчальна, розвивальна, виховна, мотиваційна, технологічна, комунікативна, інтегративна, релаксації, зворотного зв'язку, терапевтична, діагностична). Виділили декілька етапів (підготовка, проведення, висновки) та додатки, онлайн-сервіси для складання інтерактивних ігор (Unity, Construct).

Надали власну класифікацію інтерактивних методів навчання за етапами уроку (актуалізація знань та мотивація навчальної діяльності: кошик ідей, мозковий штурм, мікрофон, "таблиця З-Х-Д", займи позицію, асоціативний куш, кубування матеріалу; сприйняття та осмислення навчального матеріалу: броунівський рух, двосторонній записник, QR-подорож, кросворд, VR-вправи, кластер, Т-таблиця, круглий стіл, дерево рішень, кардмейкінг, кейс-стаді, "бінго!", "форум", "коло-ідей"; консолідація умінь, знань та навичок: сенкан, класне голосування, щоденник вражень, ментальні карти, портфоліо, самооцінювання).

Зауважили, важливу роль мемів та їхні функції (навчальна, мотиваційна, терапевтична, комунікативна, репрезентативна, виховна, візуальна, креативна), а також штучних інтелектів (ШІ), подкастів, медіаконтенту (інтерв'ю, буктрейлери, комікси, фотоколажі, постери), соціальних мереж, хмарних технологій, вікторин, дебатів і дискусій, онлайн-курсів.

Результатом опрацювання розділу є надання теоретичних основ роботи над інноваційною методикою в новій українській школі на уроці української літератури.

## РОЗДІЛ II

### МЕТОДИЧНІ МОЖЛИВОСТІ ТВОРЧОСТІ ЮРІЯ ВИННИЧУКА КРИЗЬ ПРИЗМУ ІННОВАЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

#### 2.1. Специфіка художнього світу.

На нашу думку, творчість українських письменників справді цікава та оригінальна. У різні століття вони розвивали інтелектуальний потенціал народу і пропонували йому багато тем для роздумів: трагедії війни та голодомору, життя і смерть, кохання, сімейні стосунки, вірність, самопожертва, місце митця в суспільстві, соціальне гноблення, боротьба за незалежність, становище жінки, революція, внутрішній стан, психологія, збереження національної культури та багато інших.

Сьогодні особливо привертає увагу творчий доробок обраного нами поета. Він розпочав свою діяльність в далеких 70-х роках минуло століття і прославився за допомогою таких романів: "Танго смерті" (2012 рік), "Алмази з Танжера" (2023 рік), "Діви ночі" (1991 рік), "Цензор снів" (2016 рік), "Аптекарь" (2015 рік), "Агент Лилик" (2021 рік), "Лютеція" (2017 рік), "Вілла Деккера" (2021 рік); казок: "Метелик вивчає життя" (1997 рік); повістей: "Місце для дракона" (1990 рік); збірок, краєзнавчих книг, а також антологій: "Срібна книга казок" (1993 рік), "Легенди Львова" (1999 рік), "Огнений змії" (1989 рік). Загалом, його діяльність розвивалася в таких напрямках: перекладацька, літературна, журналістська.

Зауважимо, що Юрій Павлович Винничук пише в багатьох жанрах, які популярні в сучасному світі: поезії, романи, повісті, казки із пригодницькими, історичними, фантастичними, еротичними, детективними, політичними і містичними аспектами.

Саме цим твір "Місце для дракона" зацікавив нас: різні неможливі речі стають реальними, звірі вміють розмовляти, чудовиська зовсім не страшні, а навпаки чи те, що здається одним, насправді зовсім інше.

Згаданий текст розпочинається із введенням читача в спокійне, затишне та сонне князівство Люботин у якому вже багато років панує баба Дрімота. У ньому

немає війн (розпустили військо), податків (вісім років), а тільки просте існування. Із часом князь задумався і захвилювався (аж безсоння) про долю свого народу, дочки та загалом держави: щоб бути чоловіком прекрасній Настасії необхідно стати справжнім лицарем, адже ж так заведено, що прихильність таких панянок здобувають у військових походах, турнірах чи в підкоренні злих чудовиськ і відьом. Таким чином, батько повертається до заведеного ладу суспільства і наказує почати збирати данину із людей, муштрувати армію, а також довідується про те, що бачили справжнього дракона на березі річки Бистриці.

Розуміємо, що це найкращий із можливих варіантів для нього, адже швидка перемога допоможе вирішити всі його проблеми: знайти лицаря його доньці, продовжити рід, посадити чоловіка на престол. Проте, далі автор показує нам цього чудовиська, яке народилося саме тоді, коли настав їхній спокій (8 років тому), перші кроки та знайомство із Пустельником.

Навчивши його говорити, драконові пояснюють що він таке й чим має харчуватись (людьми), майбутній герць, але Грицько наполягає на тому, що інший, а їсть зелень. Він просить допомогти йому стати писемним і зрештою старець погодився (піти проти волі божої).

Дракон живе в печері та пише вірші, проте недовго, адже про нього стало відомо (князь розіслав листи в навколишні держави, що в них таке чудовисько й хто його переможе отримає князівну). Довгий час Грицько не хотів виходити на двобій і тому лицарі спробували викурити із домівки чадним газом, проте чудовисько не виходило (вибрало смерть) і князь, побачивши це, звелів загасити вогонь, адже не по-лицарськи так перемагати. Пустельник знаходить нове місце для життя своєму другу, а потім розповідає про все, що сталось князю та знайомить його із "злим" драконом.

Вони розмовляли та зустрічалися, пили та жартували досить довго, що аж всі лицарі покинули князівство, адже чудовиська немає та й воно якесь дивне (не їсть людей, а особливо жінок; відсутність кісток навколо печери). Князь змирився із такою долею, адже не раз просив Грицька зробити свій громадянський обов'язок та волю божу: вийти на смерть. Одного разу Пустельника не було декілька днів і

дракон навідав його: друг був хворий і зрештою помер, проте неодноразово наголосив, що він має йти геть від людей, жити і творити.

Зрештою, різними маніпуляціями князь добився того, щоб дракон погодився на бій. Оголосили те, що він викрав красуню, тоді скликали назад воїнів, назбирали та розкидали кістки, проте появився лицар Лаврін після довгої подорожі (зустріч із відьмою, яка хотіла язик дракона в обмін на меч славнозвісного героя; він відмовив). Князь вже не хотів проводити герць, адже знайшов того, кому міг би передати престол, а також дракона міг убити хтось інший. Домовились із Грицьком, щоб піддався тому, хто бути носити на шоломі голубу стяжку. Зауважимо, що час від часу його долають сумніви за вчинки, проте переконує себе, що він робить усе, щоб зберегти державу і його ніхто не буде за це засуджувати.

Батько привіз Настасію до дракона, вони довго розмовляли і подружились, вона навіть назвала його метеликом, адже він був зовсім не страшний і не таким, як про нього розповідають.

Вкінці автор показує абсолютно іронічну виставу - двобій із чудовиськом, де йому не можна злітати, шкодити людям чи дихати полум'ям, а померти в призначену годину та від руки іншого воїна (батько, дочка, радник мають свою думку кого необхідно посадити на престол). За багатьма спробами Лаврін не став вбивати дракона, проте його джура випадково (через зволікання господаря) зробив це. Всі радіють та відбувається прописане свято.

За попередньою домовленістю Грицька поховали біля свого друга - Пустельника. Пізніше (на тому місці) князь розповідає Лавріну про те, що відбувалось насправді й те, що саме він мав стати переможцем. Очевидно, що лицар розсердився, зненавидів Люботин і прокляв їх.

З часом князь повністю занепав духом тому, що сумував за дружніми розмовами, адже тільки "противник" давав йому сенс для життя. Він часто ходив до них на могилу, навіть сильний дощ і холод не проганяли його, бо почувався цільним. Одного разу, на тому ж місці, збожеволів і помер з розпачу.

Таким чином, назва твору дуже символічна, адже після прочитання постає питання: "Де ж місце для дракона в цьому світі?". Для суспільства це чудовисько,

що їх лякає, а насправді - надзвичайно розумна, ввічлива та віддана істота. Чи є зло тим, що ми називаємо, чи це тільки власна думка, яка може бути хибною? Загалом, текст справді з глибоким сенсом, адже бачимо різного роду героїв (добрих, підступних), порівняння із реальним життям суспільства, іронічність, багато алюзій (Біблія, музичні композиції, фольклор, філософія, класична література), розвиток особистості, яка не відповідає "правилам", внутрішній світ.

Підкреслимо те, що події відбуваються в Галичині в епоху Середньовіччя. Бачимо дуже багато веселих українських жартів, пестливих слів, точних описів природи та роздумів героїв. Загалом, текст сповнений символами, ідеями (хто є звір, а хто людина, власний вибір, лицарство, самопожертва, закони, дружба, без добра не пізнати зла), фантастичних подій, які відбуваються довгий час (тому й повість-казка), а також особливу роль відіграє таємний радник, який все знає і говорить, що робити (алюзія на СРСР).

Ще один надзвичайно оригінальний витвір мистецтва - це "Танго смерті", який удостоєний премії "Книга року BBC 2012".

Розпочинається текст із вступу, де автор вводить нас у свій літературний світ, де четверо молодих друзів із абсолютно різних країн (німець, поляк, українець, єврей) сплячуть папери у криївці, а потім у чистім одязі співають і грають на скрипці мелодію танго, проте це все не просто так. Вони на межі життя, адже по них прийшли і тому їхні очі прикуті до в'язки гранат: краще смерть, аніж полон енкаведистів.

Далі переводять нашу увагу на молодого вченого Мирка Яроша у Львові, який має сім'ю, працює вчителем, мешкає із батьками нареченої. Їхнє життя разом починалося чудово, було кохання, проте, зрештою, він покидає все і з головою пірнає в науку. Автор розповідає нам про старшу сестру його матері Люцію, яка має манію гіперопіки, тому він до неї не переїжджає, незважаючи на те, що вона багата (просторий будинок), проте одного разу в серпні (під час щорічного варіння конфітури з різних плодів), вона заснула і задушилась чадним газом.

Будинок відписала своєму небожу і саме так Ярош переселився жити на Кривчиці. Згадуються ранні роки життя нового героя (Орест), трагічна смерть його

батька (Олександр Барбарика) під Базаром. Успішна наукова кар'єра, секс-романи, скандали. Життя Львова у двох часових рамках (від 1920-тих до 1940-вих та 1980-ті). Несчасливе кохання із Надею, згадки про Русю (та, що дуже любила його, ледь не вбила себе, проте все було підлаштовано).

Пізніше Ю. Винничук знову показує багатонаціональне різноманіття міста, його вуличну архітектуру, активний відпочинок, природу, побут, звичаї, а особливо українську мову (абсолютно оригінальне відображення реального та головне живого мовлення, яке є дуже яскравим із вкрапленнями різних мов і діалектів).

Зауважимо, що у творі наявна незліченна кількість рецептів і страв як питомо українських, так і багатьох інших націй. Наприклад, шпондерок, флячки, струдель, росіл, прецлі, пірник, марципани, макагігі, кропикова зупа, козина, книдлі та багато інших, а часті фотографії міста в різні роки, лише доповнюють та допомагають перейти в літературний світ.

Далі спостерігаємо обговорення арканумської мови, танго смерті з Данкою, а пізніше із паном Йосипом (єдиний, хто вижив тоді, коли підривали зв'язку гранат). Переносимось в минуле й читаємо про невдалі та успішні спроби влаштувати сина на роботу (Орест Барбарика).

Він саме в 19-річному віці починає працювати, на перший погляд, у просту бібліотеку, але одразу бачимо померлого директор, майже всі працівники вдягнуті в речі за бабці Австрії, злі духи (юнак дізнався та зауважив це пізніше).

Пошуки 4 аркушів мелодії. Її розгадки, а також подорож у Стамбул (у сучасній сюжетній лінії, а в минулій - вбивство (атентант) садиста інспектора поліції Лукомського та допит в комісара). Одночасно, розвивається ще одна хронологія подій для скрипачки (Ярка), що має уроки в Йосипа Мількера.

У минулому, розпочинається Друга світова війна й автор показує те, як героїчно обороняли місто, а головне як довго, адже Львів тримався довше ніж багато інших країн.

СБУ (старий працівник підполковник Книш, що належав до КДБ) хоче підкупити Яроша стипендією для того, щоб отримати безсмертя (бо не потрібно такої зброї надавати ворогам).

Знову у минулому, Зельман та дружина Ривка випадково вбили 8 червоноармійців букетом різних квітів (після того, як вони рятували горілку із заводу на який скинули бомби). Пан Кнофлик допомагає замести сліди (організовує їхній похорон).

Далі обговорення Яроша та його студентки того, що за ними стежать, спілкуються із СБУ, доповідь Книша генералу про справи.

Ясь, Вольф, Орест втікають з міста до Кракова, бо вони у списках на арешт (ім це сказала пані Конопелька). Певний час допомагали переправляти харчі для єврейського гетто, але одного разу їх майже зловили, тільки через Вольфа (його забрали в армію, адже був німецьким громадянином) вдалось втекти. Продовжують без нього, проте, зрештою, спіймали та допитували енкаведисти. Вперше, після довгої розлуки, побачив Лію (у дворі в'язниці).

22 червня 1941 року розпочинається радянсько-німецька війна, зображуються подальші розстріли, проте енкаведисти залишають позиції (через наступ), в'язні втікають.

Окрема сюжетна лінія про те, як СБУ досліджувала проблему над якою працює Ярош (Цибулько Володимир Петрович стверджує, що є Зельманом Мількером, який загинув у Янівському концтаборі).

Автор великими абзацами, у хронологічній послідовності описує події, що відбувалися в місті в червні 1941 році. Жахливі речі, що робили енкаведисти у в'язницях на Лонцького (розгрібають рештки людей, поховання трупів, головний герой впізнає Мілю серед них).

Далі бачимо розгадування схеми того, як обдурювали євреїв за допомогою виїзду до Палестини, а насправді на розстріл у Лисинецький ліс. Детальна розповідь про те, як вони (друзі) жили в концтаборах, втекли, боролись і як дійшли до підриву самих себе в криївці, коли їх розшукували енкаведисти.

Закінчується текст в сучасній часовій площині. Мількер довчив скрипачку (Ярка) мелодії, вона заграла її: вони згадали минуле життя.

Окрім наведених особливостей, наголосимо, що вкінці книги є словничок (полегшує сприймання, розуміння мови), цікава й давня тема впливу музики на

свідомість людини (релігійні обряди, військові походи чи битви та загалом філософії, що стверджує єдність людини, пісні, космосу), батьки Ореста, Йоська, Яся, Вольфа були бійцями УНР, велика обізнаність автора в музичному світі минулих епох (тим чи іншим способом згадується Реже Шереш, Едвард Козак, Іван Вересюк, Ігнац Гольцбауер, Тарас Мигаль, Йоганн Штраус тощо), важлива не сама мелодія, а декілька нот, які непомітно вкладені в неї (тобто, унікальна послідовність звуків, яку не дослідити), абсолютно повну відмінність жителів СРСР від галичан (перших вразило: бідні люди живуть краще, ніж офіцерські сім'ї, можна купляти все, а других: туалет для набирання води, одяг, манери, спосіб існування та дикунство), магічна бібліотека (привид-поїзд у якому морські чудовиська, книги, що літають) та мінімальна політизація тексту.

Цікаво спостерігати за ставленням героїв до смерті: неодноразово із легкою посмішкою чи навіть реготом описується чи похорон, чи спробу самогубства, чи виготовлення трун, а з іншого боку показуються жахливі вчинки чи на допитах, чи у в'язницях, чи загалом війни.

На нашу думку, на головне місце автор ставить загадкове "Танго смерті" (12 нот із манускрипту Йоганна Калькбренера, які з часом дійшли до учасників подій а також танець, що часто супроводжував пісню). Ще науковець (Марко Ярош) дізнається, що в арканумській Каес ("Книзі Смертних") саме про це і йде мова - безсмертя душі.

Підкреслимо, що події повністю покладаються на реальний світ, себто справді існував оркестр при Янівському концтаборі (у ньому вбили понад 200 тисяч людей за близько 2 років (1941-1943), був третім за величиною), Краківське гетто, єврейські колективи, що були основою музики у Львові на той час, різні постаті, пісня "Сумна неділя" ("Остання неділя"), яку заборонили транслювати, адже молоді люди (часто закохані) під час її прослуховування вбивали себе, різні святкування, а також те, що Ю. Винничук є неперевершеним майстром міфологізації минулого (слід зазначити, що автор вказує на роман як жанр твору, де не переважає чи історичне, чи містифікаторське, а обидва переплітаються одночасно й рівноцінно).

Зауважимо, що побудова твору справді дещо ускладнює прочитання та розуміння сюжету: інтертекстуальність, дві часові площини, ті самі свідомості в різних людях, одночасне розгортання подій, метафоричність, складно відрізнити правду від фікції (туристичний міф шоколадного та мультикультурного Львова та інше), переплетення живих і мертвих, культурологічний акцент, симбіоз багатьох жанрів роману: пригодницький (швидкі, короткі описи подій та неочікувані повороти в житті Ореста, що розкривають характери героїв), детективний (розслідування аматора, перешкоджання в пошуку істини та розгадуванні загадки), музичний (розповідь ведеться від двох осіб (минулого та сучасного головного героя), що створює ритм у формі, музичні терміни та загалом зміст тексту), історичний (на реальних фактах), роман-містифікація (нова реальність у творі), урбаністичний (окремий образ Львова), соціально-побутовий (автор розлого показує життя, побудову міста ХХ століття), фентезі (часові двійники, реінкарнація, мертві працівники в магічній бібліотеці), еротичний (спорідненість душ крізь час, неодноразові зображення тілесного кохання, забороненої любові), інтелектуальний (багато філософських, мистецьких, міжтекстових аспектів).

Таким чином, художній світ нашого автора рясніє використанням львівського діалекту, гротеску, еротизму, гострого гумору, містичною силою, зверненням до історичного тла, переплітанні реального та фантастичного, широкими жанровими розгалуженнями та інтертекстуальністю.

Він справді складний, але цікавий тому, що поєднується із реальною українською історією. Як бачимо, серед основних тем розміщені важливі питання сьогодення: внутрішній світ людини, розпізнавання добра та зла, людська гідність, навички наполегливості та досягненні цілей, надто необхідне розуміння власної думки й або ототожнення із суспільною, або протистояння їй, відмінність між тим, що вважається правильним і тим, що насправді варте зусиль. Ю. Винничук у багатьох формах розкриває таємниці життя не тільки для дорослих, але й для дітей, адже повість-казка "Місце для дракона", що вивчається у 8 класі, містить інформацію, яка не є зрозумілою для багатьох людей. Часто автор показує крізь

гротескну іронію чи сатиру вади навколишніх непересічних особистостей, тобто білих ворон (наприклад, дракон, який не є тим, ким його заклеїв соціум).

На нашу думку, тексти митця будуть спонукати молоде покоління до глибоких роздумів над своїми вчинками, історією держав, ким вони були і якими хочуть стати. Ю. Винничук також досліджує питання національної ідентичності тому, що пам'ять про минулі події створює наше сучасне, а той хто керує минуле є володарем майбутнього. Автор показує якою є історія його народу: під владою різних держав, зради, Голодомори, війни, розстріли інтелектуальної еліти та загалом травматичний досвід.

Його твори будуть близькі сучасному поколінню, адже він стоїть на рівні із читачем, у нього немає табуєваних тем сексуальності, безглуздості війн, психологічного тиску, лицемірства та обману в суспільстві, а важливіше те, що саме цим створюється виховний вплив, що має на меті не просто навчити, як має бути (сліпому повторенню дій), а усвідомленій діяльності за власною думкою.

Точаться багато дискусій, щодо творчості Ю. Винничука й це дає змогу учням на уроках української літератури сформувати навички навчання протягом усього життя, ведення полілогу, критичного мислення, а також поважати права інших людей, розумітися в різних видах мистецтва, співставляти та порівнювати факти дійсності, якісно оброблювати інформацію із масмедіа та інтернету, генерувати нові ідеї, брати на себе відповідальність, що є ключовими напрямками розвитку в НУШ.

## **2.2. Образна система вибраних творів.**

Ми розуміємо, що образна система є одним із багатьох основних елементів зображення художньої дійсності. Себто, вона передає авторський емоційний стан, задум, погляд на життя, ціннісні орієнтири та загалом саме завдяки ним розвивається сюжет.

Як ми уже побачили, творчість Юрія Винничука є вельми оригінальною, символічною, багатогранною та із яскравими чи то позитивними, чи то негативними зразками поведінки як окремої людини (тварини), так і цілого

колективу. Це дає можливість бути потужними засобом для досягнення багатьох аспектів у сфері виховання учнів, а одночасно й вивчення української літератури.

Майже кожен образ-персонаж вводиться не просто для участі в сюжетному циклі, а є конкретним зразком носія тих, цінностей, що приписує йому автор, який у свою чергу отримав це від суспільства. Всі їхні взаємодії з іншими персонажами, внутрішні переживання чи мотивації відіграють важливу роль для розгортання і подальшого розуміння авторської ідеї.

Наприклад, у романі "Танго смерті" справді дуже багато персонажів, які відіграють певні ролі. Саме через це розгляньмо тільки ключові, що необхідно для розуміння сенсу, який вкладає автор у текст.

Ярош Мирко - у минулому це Орест Барбарика. Може використовувати людей задля досягнення цілей (отримання першим книжок), аспірант, професор, молодий, вчитель, бідний. Одружений на Ромі, бо вона спочатку слухає його твори, їй цікаво (розділяє його захоплення). Батько воїн УНР, якого вбили 1921 року. Вміє смачно та швидко готувати їжу. Часто зраджує жінці, проте такі випадки невірності згадуються і в інших сім'ях. Тобто, це найімовірніше загальна тенденція в літературній сюжетній лінії, адже навіть батько і син любили одну жінку. Він начитаний, вміє кохати, поважає понад усе літературу, відданий, активна життєва позиція, відповідальний, має глибоке терпіння, працьовитий, надійний, уважний, веселий.

Йосько - друг з раннього дитинства (поєднала складна доля). Найменший у фізичному плані (зріст, вік), худий, вправний, самодостатній, мужній, старанний, носить окуляри, ("курдупель"), може бешкетувати разом із друзями, "золота дитина" для мами, вміє грати на бандурі та скрипці, тато аптекар. У майбутньому старий дід що навчає музики, пильний, наполегливий, незламний (контузило, відірвало руку при підриві), веде здоровий спосіб життя та правильно харчується.

Вольф - вірний друзям, здатний на самопожертву, енергійний, веселий, стресостійкий, допитливий. Зовнішній вигляд: грубий, великий за зростом і старший за віком. Сильний, проте в душі добрий, лагідний, цінує будь-чье життя, любить поїсти. Майстер на всі руки. Вчився медицини в університеті.

Ясько - добрий, активний, справжній. Зовнішній вигляд: худий із довгими руками та ногами, мрія кожної дівчини. Вчився філософії в університеті.

Рома - дружина, яку покинув Мирко для науки. Пізніше разом із батьками думає що те, чим він займається є дурною роботою, бо не зможе її закінчити чи отримувати великі гроші.

Марко - син Яроша в сучасності, має погані звички, використовує кохання задля матеріального збагачення, слабка сила волі.

Данка - у минулому Лія, студентка, розумна, має глибокий внутрішній світ, емоційна, вміє кохати та виходити із різних складних життєвих ситуацій, цілеспрямована, рішуча, чуйна, щира. Щодо зовнішнього вигляду: висока, темно-каштанове волосся, довге обличчя і ноги, гострий ніс, як у величній принцеси, голос виразний.

Ярка - дочка Орислави Горницької, скрипачка, наполеглива, відповідальна, рішуча, комунікабельна, запальна, зосереджена на своїй цілі.

Руся - студентка, коханка. Потрапила до божевільні (Кульпарків) через те, що хотіла себе вбити: нерозділене кохання із професором. Часто влаштовує істерики, намагалась облити окропом і погрожувала кислотою, або навіть спалити хату. Загалом, доступна, мало самоконтролю, безвідповідальна, озлоблена, недовірлива.

Підполковник Книш - працівник СБУ, розумний, хитрий, егоїстичний, схильний до маніпуляцій, зарозумілий, підлий, жорстокий, недобррозичливий, старий.

Образи головного героя та його друзів, що представляють абсолютно різні національні культури, можуть показувати взаємодію багатьох світів у Львові як напередодні Другої світової війни, так і під час неї. Ми бачимо, що всі четверо підірвали себе в'язкою гранат, але не здалися енкаведистам. Вони навіть згадують своїх батьків, які теж вибрали смерть в ім'я свободи. У них відображається як справжня дружба, розвиток особистості, любов, історичні злочини, трагізм епохи, бажання допомогти, але також і підзаробити. Допитливий розум Яроша проходить крізь століття, який розгадує таємницю безсмертя, а друзі є його помічниками у різних часових проміжках.

Серед жінок спостерігаємо прекрасних львівських панянок, які спілкуються яскравою мовою, не бояться смерті, можуть за себе постояти, вірні ідеям рівності. У кожної з них є свої особливості: хтось бачить життя в синах (батьки головних героїв), деякі ставлять власну реалізацію вище сімейних потреб, або готові віддати все заради музики, проте їх об'єднує те, що вони справжні. Ця риса реалізовується у багатьох формах (жарти, стосунки у подружжі, ставлення до інших та загалом діяльність). Наприклад, коли чоловік хотів себе вбити, весело підказували, що треба робити, проте він їх не послухав і просто покалічився, далі жінки докоряли йому і жаліли дружину, яка буде до кінця життя піклуватись про нього (себто, вона теж із ним загине).

Також інші персонажі з'являються на сторінках книги: Надя (студентка, розумна, коханка), батьки друзів (українці: Олександр і Влодзя Барбарика, євреї Леопольд і Голда Мількер, поляки Броніслав і Ядзя Білевіч, німці Ернест і Ріта Єгер), Митрофан Кузьменко (підполковник, застрелили при спробі підбадьорити воїнів), фахова плачка, тітка Люція (багата, господиня, на її прикладі бачимо те, як кохання проходить крізь час), пан Каценеленбоген (єврей, ввічливий, добрий, учитель над якими сильно пожартували діти, проте він пережив це), Мечислав Цибульський (польський актор і часто грав ролі коханців), Едзьо Тарлерський (власник "Атляса"), отець Мирослав, вуйцьо Льодзьо (гордий, воїн ОУН), пан Рубцак, пан Жабський (роботодавець в магазині), пан Цап (продавець морозива), пан Антоній Курковський (власник закладу "Конкордія"), пан Кнофлик (власник похоронного бюро), пан Цапський (директор магічної бібліотеки, педантичний), пані Конопелька (головний бібліотекар, розумна, вірна, їй 100 років), пан Дундякевич, пані Міля (працівниця бібліотеки), Орислава Горницька (мати Ярки; вибрала сім'ю замість музики), Андрій Курков (письменник, м'який за характером, ввічливий), Зельман Мількер (добрий, єврей), його дружина Ривка, пан Зумпф (ввічливий, добрий, власник крамнички, невисокий, короткі ручки), пані Топольська, дурний Гілько, лейтенант НКВД Калесніченко Васілій (себто, Ілька Дубневич, який як і багато інших людей переродились та отримали пам'ять минулого життя), Цибулько Володимир Петрович (реінкарнація Зельмана

Мількера), пані Фейга (дружина крамаря Огренштейна, братова Голди), інспектор поліції Лукомський (садист, навчався медицини, психології), Міхал Кайдан (ще гірший поліцейський за попереднього, адже прямолінійніший і тупіший).

Таким чином, у романі розкриваються багато оригінальних та живих образів, які плачуть, сміються, помиляються і стараються виправити це, допомагають своїм ближнім, а також протистоять злу в багатьох обличчях (війна, розстріли, гордість, брехня, інспектори, службовці).

У повісті-казці "Місце для дракона" є багато цікавих та або типових, або екстраординарних образів. Деякі герої мудрі, люблять читати книги та писати вірші, добрі та не мають будь-яких злих намірів, проте навіть таких може спіткати трагічна доля через людські жорстокі стереотипи. Саме упереджене ставлення та неможливість сприйняття іншого має вельми руйнівну силу, навіть із найкращих намірів.

Розгляньмо декілька ключових образів згаданого твору:

Дракон на ім'я Грицько - за нав'язаними уявленнями є злим та страшним чудовиськом, що необхідно вбити задля досягнення мети - визволити красуню, стати героєм і отримати престол. Насправді, він не їсть людей, абсолютний романтик, пише вірші, багато роздумує, читає і цитує Біблію, щирий, добрий, милосердний, здатний на самопожертву, патріот краю в якому народився, лагідний, молодий (тільки 8 років), допитливий, відкритий, чуйний, вірний друзям, добросовісний та надійний. Загалом, у ньому є всі якості, що необхідні для людського еталону прекрасно вихованої людини, проте тільки цим словом його назвати не можна, адже він тварина. Саме давні й незрозумілі традиції, що передаються із покоління в покоління, які можливо дають змогу називати речі своїми іменами (себто, розрізняти добро і зло), погубили Грицька.

Пустельник - старенький чоловік без імені, що був воєводою, проте зараз живе далеко в лісі від людей. Він є мудрим (писав літопис Люботина, щоденник), подружився із драконом і навчив його грамоти, але не хотів цього (коли помирав, тоді дуже шкодував, що зробив це і просить дракона тікати від людей подалі, адже має крила і може писати наперекір всім князям). Виступав проти виходу на двобій

тому, що це абсолютно марна справа (його бажання виконати прохання князя та свій обов'язок). Пустельник є сміливим, надійним другом, співчутливим, добрим, чуйним. Він знає людську природу і просить Грицька бути вірним своїм ідеям, літературі.

Князь - імені не подається, проте після його приходу до влади запанував спокій, тиша. Йому часто допомагає таємний радник у вирішенні проблем громади, а також в одруженні дочки із героєм, що вб'є дракона. Бачимо, що хід дій цього персонажа продиктований, по-перше, станом та уявленнями суспільства, адже живуть за традиціями, по-друге, власною гордістю, бо хоче "врятувати" Люботин, бути великим правителем, по-третє, впливом радника, який має свої цілі. Загалом, він чуйний, час від часу підступний, наполегливий, добрий, веселий, винахідливий, вміє бути другом, проте є лише продуктом своєї епохи й тому не можна назвати його поганою людиною (навіть із розпачу помирає на їхніх могилах).

Настасія - молода дочка князя (біля 20 років). Вона не наважується врятувати дракона, який гине задля врятування держави (одруження), проте добра, кокетлива, вірна, має слабку волю. Її спіткала та сама доля, що і батька - замкнуте коло того, що треба робити.

Лаврін - сміливий, милосердний, принциповий, вірний та добрий лицар, доросла людина (45 років), яка бачила багато в житті. Він не хоче займатися державними справами, а навпаки бути в дорозі та пригодах, не терпить підлабузників, не хвалиться подвигами. Не вбив дракона, адже було видно, що це зовсім не чудовисько, а коли дізнався, що відбулось, тоді прокляв їх і поїхав геть.

Таємний радник - алюзія на представника авторитарної влади, що бореться за непотрібну ідею того, що слід робити так, як було і неважливо чи це добре чи погано, адже воно є правильним (безпідставно). Може обманювати, маніпулювати тільки, щоб зберегти систему, яка зазнає краху. Загалом, він зарозумілий, підлий, жорстокий.

Зауважимо, що дракон дуже багато роздумує про філософське буття, який же вибір йому зробити, важливість та необхідність цього вчинку та заради кого, адже

він вийшов на двобій після смерті Пустельника, проте задля успішного майбутнього Люботина.

Таким чином, деякі героїв просто роблять те, що завжди (як вони думають, це те, що прагне суспільство), інші навпаки мають свій погляд, проте їх одиниці, а також ті, хто цілеспрямовано використовує та служить системі. Образні аспекти творів нашого автора справді є вельми алегоричними та символічними, вони дають змогу поглибити та розглянути із будь-яких сторін проблему, що порушується в тексті. Герої у своїх життєвих циклах, навіть не підозрюють, що передають не просто конкретний факт дійсності, а й абстрактні філософські питання над якими точаться суперечки багато тисячоліть.

Уже розглянутий роман "Танго смерті" навіть у своїй назві має потужний посыл ритму, невідворотних подій, з одного боку дуже трагічних, а з іншого чудових (знайдення вічного життя). У свою чергу, казка-повість "Місце для дракона" теж трактується різними шляхами. Для молодих читачів цікаво буде дізнатись про невинного інтелектуала, що помер через необдумані або помилкові рішення.

Бачимо багато символічних місць, природних явищ, предметів, будівель, які теж надають значення та вводять учнів у світ автора. Саме аналіз різного роду образів допомагають розвинути критичне та абстрактне мислення, навички шукати прихований сенс, вміння працювати в команді, вести дискусії, обґрунтовувати власну позицію, розглядати мотивації вчинків, толерантно ставитись до інших.

Основою для проведення дебатів чи дискусій слугують гострі соціальні, а також історичні проблеми, що порушені в тексті: справедливість, дружба, добро і зло, зрада, життєвий вибір тощо. Такий розгляд є ключовим в обговоренні сучасних питань відповідальності, громадянських обов'язків, свободи особистості та побудови доброго суспільства.

### **2.3. Педагогічний потенціал текстів письменника в контексті формування ключових компетентностей НУШ.**

Ми можемо спостерігати, як наставники не встигають реалізувати весь матеріал на уроці тому, що програма надто перевантажена або кількістю інформації,

або самими дисциплінами. Ба більше, здобувачі освіти не навчаються того, що потрібно для життя в наш час. Очевидно, що через такі твердження слід переглянути важливість української літератури в системі освіти, зокрема дати відповідь на питання: "Для чого вивчати творчість Юрія Винничука?".

На нашу думку, літературний аспект є одним із головних ключів до всебічно розвиненої особистості, яка свідомо приймає рішення, співпрацює з іншими, критично мислить, генерує багато успішних ідей, розуміє історію свого народу та світову спільноту, адже саме крізь твори у всі часи зображали етапи поступу нації.

Нова українська школа (НУШ) передбачає формувати особу, що має активну громадянську позицію, вміє користуватись ІТ-технологіями (йдеться не тільки про базове користування, а наприклад робота в Word, Canva, Excel, PowerPoint, MindMeister, Learning Labs тощо), розвиває різний тип інтелекту (музичний, міжособистий, лінгвістичний, просторово-візуальний, математичний, природознавчий, внутрішньоособистий, кінестетичний), ефективно розподіляє власний час, має бажання навчатися, творчо підходить до діяльності, не слідує за хибними тенденціями тощо. Саме освіта має відігравати провідну роль в становленні сьогоденного громадянина країни, адже їй це дуже необхідно задля підтримування суверенітету, економіки та загалом майбутнього. У такому контексті важливого значення набуває застосування педагогічного потенціалу української художньої літератури багатьох письменників, а особливо сучасних, серед яких вагоме місце займає наш автор.

Творчість Юрія Павловича Винничука, як ми уже з'ясували, є оригінальною, різноплановою, яскравою, актуальною та відкриває багато можливостей для формування компетентностей НУШ. Її неоднозначність, іронія, містичні елементи, гротеск пропонують учням застосовувати методи аналізу, синтезу, оцінювання, порівняння. Вони можуть бачити цілі життя героїв, їхні мотивації та внутрішній світ, несподівані повороти в сюжетній лінії, причино-наслідкові зв'язки, розшифровувати підтекст, авторське бачення, сатиру, формувати власний світогляд, у різному світлі бачити символічні та алегоричні образи, абстрактно мислити, виявляти в історичних творах проблеми, що також порушені в нашому часі та

шукати способи вирішення (адже ми вже бачили те, що багато актуальних соціальних, економічних, моральних питань порушуються в творчості автора).

Вивчення текстів Ю. Винничука сприяє формуванню інформаційної та комунікативної компетентностей тому, що організація дискусій, обговорення різних аспектів, використання онлайн-платформ, ШІ, VR-засобів та інтерактивних вправ є чудовим підґрунтям для цього. У них діти вчаться слухати співрозмовника, правил ввічливості, аргументованості, толерантності до інших, а також створення презентацій, інфографік, ментальних карт, коміксів, фотоколажів, логотипів, постерів, подкастів, вебквестів, подорожей, буктрейлерів або творчих проєктів про письменника чи його творчість допомагають розвивати вміння представляти, обробляти, шукати та систематизувати матеріал. Творчість автора також виховує і громадянську позицію, адже через глибоке та колоритне зображення національних цінностей, традицій, звичаїв, менталітету (особливо мешканців Західної України), моральних орієнтирів (гуманізм, чесність, співчуття, відповідальність, справедливість, милосердя), історичних перипетій учні пізнають своїх предків, спадщину, трагічні часи держави, розуміють процеси та ціну її становлення, героїчне минуле народу.

Наводимо приклади інтерактивних завдань, що можна реалізувати на уроці української літератури в НУШ під час вивчення творів "Місце для дракона", "Танго смерті" Ю. Винничука:

1) Кросворд. Такий цікавий, а головне ефективний інструмент підняття пізнавальної діяльності учнів у НУШ допомагає будувати дружні стосунки в колективі, адже зазвичай, їх розв'язують в командах чи групах, розвиває вміння ґрунтовної роботи над текстом та навички прийняття рішень, а також покращує пам'ять, логічне мислення, критичну оцінку ситуації, тренує увагу до деталей.

Існує багато способів для реалізації цього завдання як в онлайн, так і в офлайн форматі. Спершу слід пояснити правила, тенденцію розробки, а далі за допомогою різних інструментів, послідовно сюжету, писати та малювати.

Зауважимо, що завдяки згаданій вправі здобувачі освіти в інтерактивній формі здобувають та закріплюють знання про змісту твору, художні терміни,

інформацію про письменника, а саме складання власних кросвордів навчає учнів творчості, структуруванню матеріалу, що чудово відповідає ключовим компетентностям нової школи.

Після успішного вирішення дитина зможе пишатися собою, почуватися щасливо. У наставника також з'являється можливість проводити різного роду турніри, а для того, щоб брали участь та більшої мотивації слід приготувати винагороди (солодощі). Розгляньмо рисунки 2.1 та 2.2 на яких зображено схеми опрацювання для обох творів.

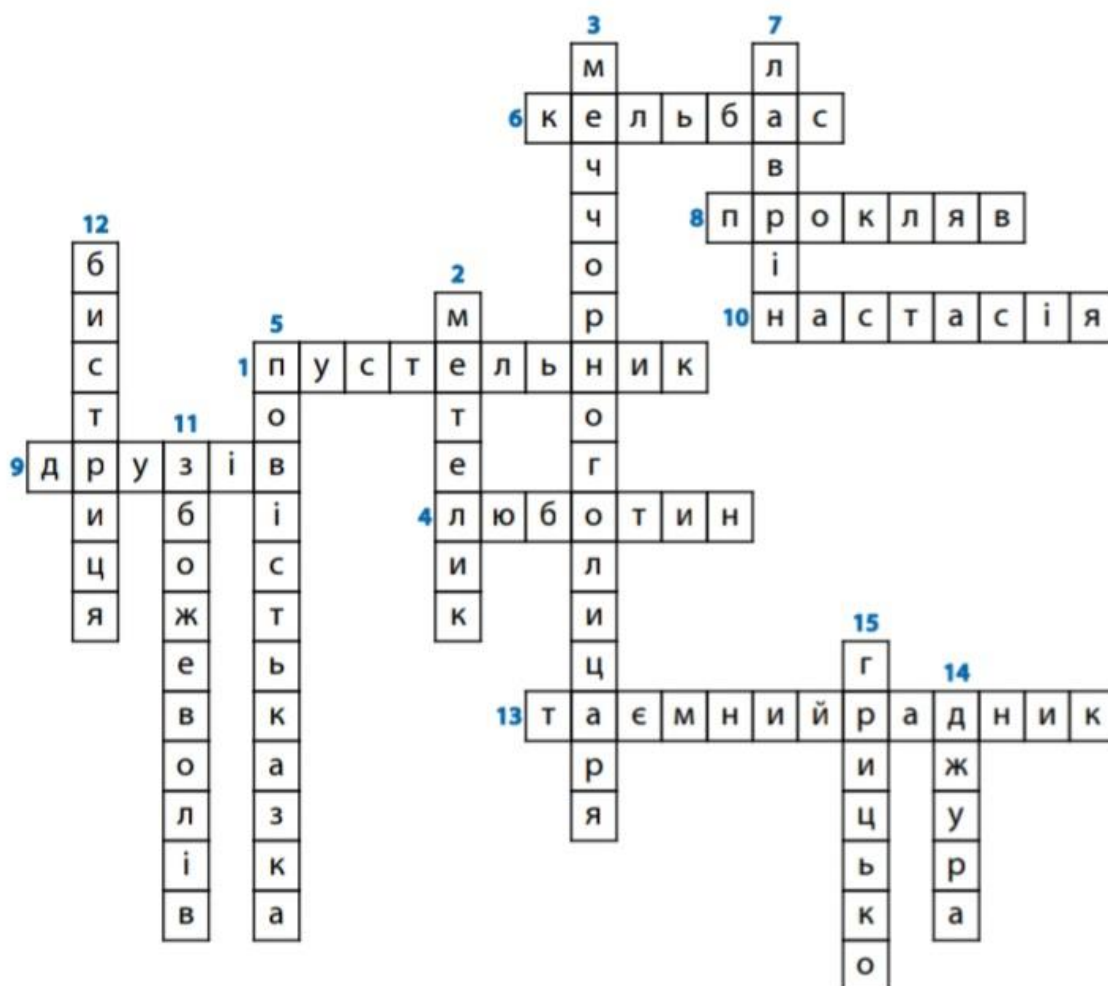


Рисунок 2.1 - Кросворд «Місце для дракона»

На цьому малюнку, ми можемо спостерігати уже зроблений кросворд, де подано відповіді на поставлені нижче питання за текстом "Місце для дракона" Юрія Винничука.

По горизонталі: 1. Хто навчив дракона грамоти? (Вкажіть ім'я) 4. Як називається князівство в якому відбуваються події? 6. Кого не допустили до бою із чудовиськом? (Вкажіть ім'я) 8. Що зробив пан Лаврін, коли дізнався правду про театральне вбивство дракона? (Вкажіть дієслово) 9. На чиїх могилах помер князь? 10. Кого привіз князь до чудовиська? (Вкажіть ім'я) 13. Хто в кушах розповідає дракону коли, де і як його мають заколоти? (Вкажіть ім'я)

По вертикалі: 2. Як дочка князя назвала дракона? 3. Що запропонувала відьма в обмін на язик травоїдного? (Декілька слів) 5. Який жанр твору? 7. Хто мав убити дракона за проханням князя? (Вкажіть ім'я) 11. Що сталося із князем вкінці тексту? (Вкажіть дієслово) 12. Біля якої річки побачили чудовисько? (Вкажіть назву) 14. Хто вбив дракона? (Вкажіть іменник) 15. Як звали злого монстра?

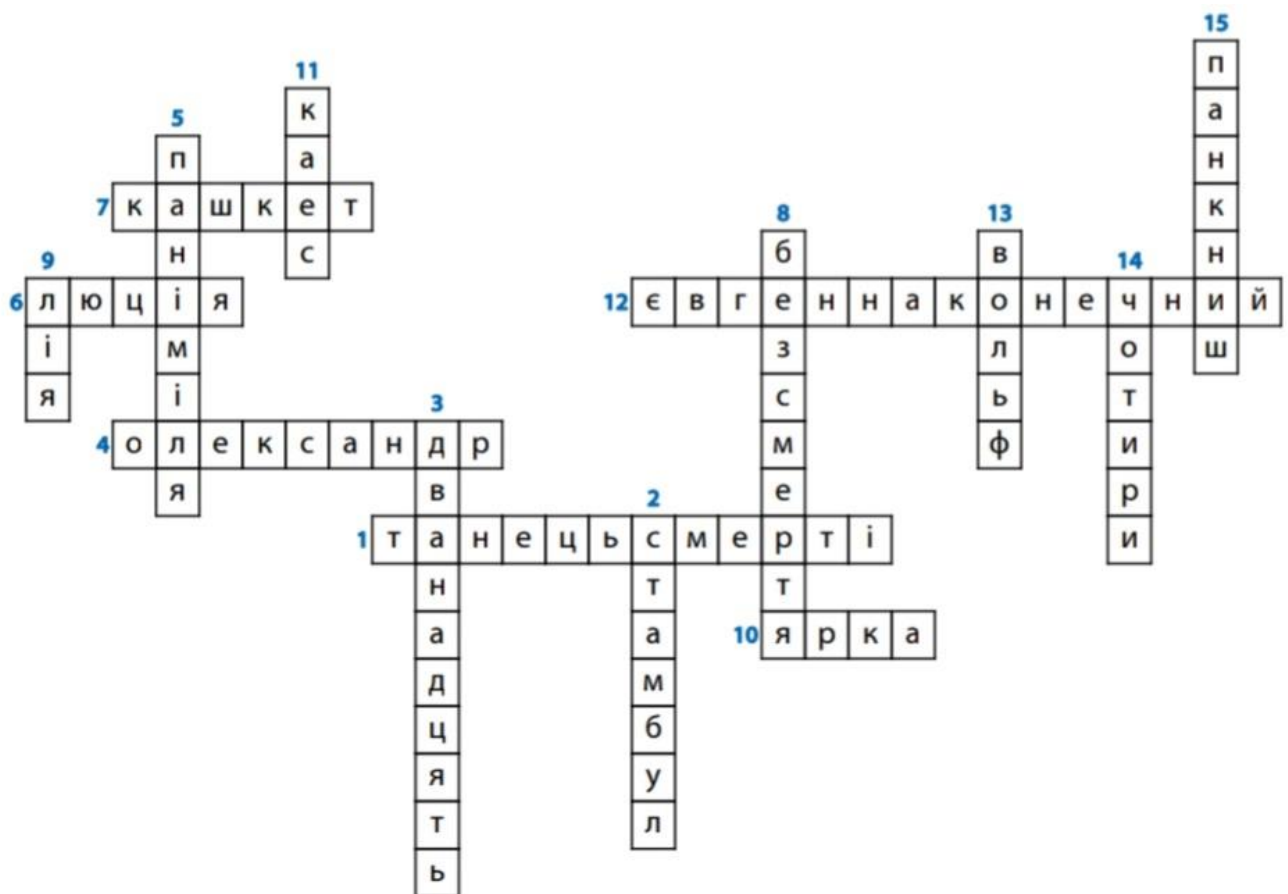


Рисунок 2.2 – Кросворд «Танго смерті»

У свою чергу, на цьому малюнку ми бачимо виконаний кросворд за поставленими нижче питаннями за текстом "Танго смерті" Юрія Винничука.

По горизонталі: 1. Як перекладається із мови племен ібібіо "dan-go mrah"? 4. Як звати батька Ореста Барбарики? 6. Хто вбив садиста-інспектора? (Вкажіть ім'я) 7. Чим мав подати сигнал Орест під час вбивства Лукомського? (Вкажіть назву) 10. Кого вчив грати на скрипці пан Йосип Мількер? 12. Кому присвячений текст? (Вкажіть ім'я та прізвище)

По вертикалі: 2. У яке місто відправились Ярош і Курков? (Вкажіть назву) 3. Із скількох непомітних нот складається мелодія? (Вкажіть кількість) 5. Кого із живих людей зустрів Орест у забороненому фондї бібліотеки? (Вкажіть ім'я) 8. Що змусило Яроша вивчати мертву мову? (Вкажіть назву) 9. Яке ім'я мала Данка у минулому житті? 11. Який скорочений варіант назви "Книга Смерті"? 13. Хто вчився медицини в самого професора Вайгля? (Вкажіть ім'я) 14. Скільки молодих чоловіків сиділи в схроні та палили папери? 15. Як звали підполковника СБУ, що хотів завербувати професора?

2) Ребус. Таке завдання має на меті за допомогою загадок у вигляді букв, знаків чи малюнків розвивати увагу, уяву, кмітливість, нестандартне мислення, творчий аспект, жваву діяльність учнів на уроці, навички самостійного опрацювання та критичного ставлення до інформації, а головне процес відбувається в ігровій та командній формі.

Дітям необхідно здогадатися те, що заховано за шифром - це може бути як і одне слово, так і ціла фраза.

Задля успішного проходження ребусу слід вивчити правила його вирішення, що теж посилює пізнавальну активність.

Як бачимо, наставник не тільки розвиває здобувачів освіти (за таким видом співпраці), а й навчає матеріалу, який вимагає опанувати програма. Розгляньмо рисунки 2.3 та 2.4 на яких зображено ребуси для обох творів.

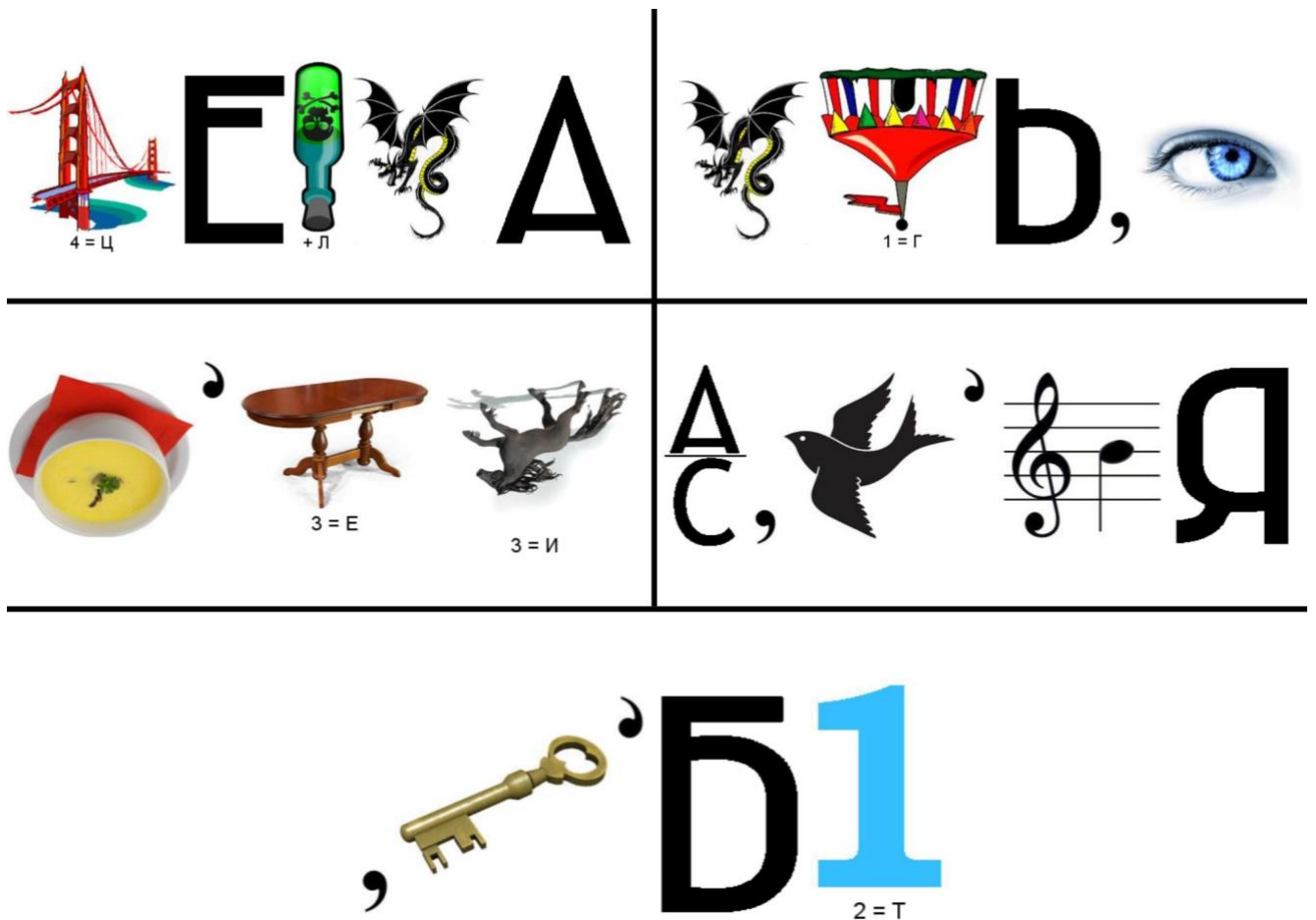


Рисунок 2.3 – Ребус «Місце для дракона»

На цьому малюнку ми бачимо ребуси за текстом "Місце для дракона" Юрія Винничука, а також нижче наводимо відповіді до них:

1. Місце для дракона (назва твору, що розглядається; наставник має можливість поглибити тему додатковими питаннями);
2. Дракон Грицько (за уявленнями суспільства зле чудовисько, яке необхідно вбити, щоб процвітати далі, проте знаємо, що трав'їдний зовсім інший);
3. Пустельник (старенький друг, що жив у лісі подалі від людей та писав літопис, щоденник; навчив грамоти "монстра");
4. Анастасія (дочка, яку необхідно видати заміж, тобто вбити чудовисько, щоб бути гідним принцеси і відповідно посісти престол, а за уявленнями князя - "врятувати державу");
5. Люботин (князівство в якому відбуваються події).

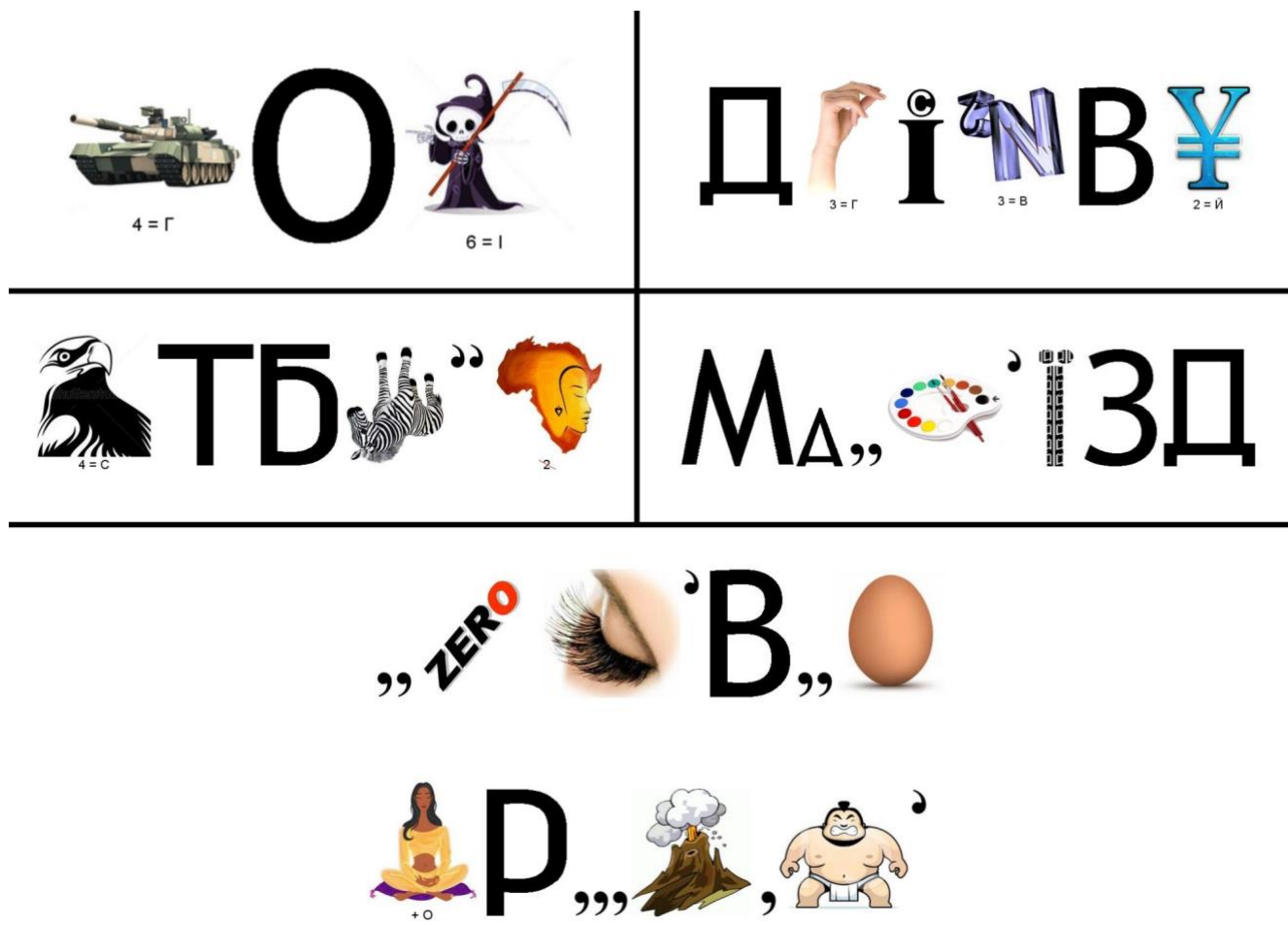


Рисунок 2.4 – Ребус «Танго смерті»

На цьому малюнку ми бачимо ребуси за текстом "Танго смерті" Юрія Винничука, а також нижче наводимо відповіді до них:

1. Танго смерті (у наставника з'явиться можливість поставити питання про важливість та доцільність назви, із чим вона пов'язана, що робить її особливою, які персонажі задіяні в з'ясуванні сенсу мелодії та пригодницькому розгадуванні різних таємниць, підвести до теми безсмертя та як воно показане в згаданому тексті, провести бесіду про безцінність людського життя);

2. Орест Барбарика (коуч може продовжити розповідати про головного героя твору, що носить таке ім'я в минулій часовій лінії, а пізніше перейти до сучасної та порівняти особистість в різних епохах);

3. Друга світова війна (слід розпитати дітей, що вони знають про згадані події, у які роки відбувались, що за країни були задіяні та яких визначних діячів того періоду учні знають, як письменник описує діяльність загарбників, як зображує

взаємодію із ними, спробувати провести паралелі з Першою світовою війною та перебігом історії в той час);

4. Примарний поїзд (необхідно наголосити, де цю цитату було сказано і хто саме, з якою метою це зробив, що символізує такий поїзд, його пасажирів, а далі продовжити бесіду за змістом твору);

5. Львів це його арканум (наставник має можливість поглибити бесіду різними питаннями про місто, культуру, що показує автор, мовленням та внутрішнім світом героїв або навести на того, хто сказав цю цитату (професор) і відповідно цього продовжити роботу).

3) Карти думок. Таке креативне заняття для учнів загальноосвітніх закладів справді буде цікавим тому, що задля реалізації завдання необхідно активно та весело проводити час із використанням спеціальних засобів.

Наприклад, різнокольорових олівців, ручок, маркерів, ватман, аплікації, якщо це офлайн навчання, а тоді, коли це онлайн: додатки для спільного редагування великої карти знань (MindMeister, Coggle, WiseMapping, Mind42, GitMind, Miro, FreeMind), сервіси для дистанційного зв'язку, навички шукання та групування інформації, мотивація та уява для розміщення, створення відповідних схем, таблиць, малюнків, а також співпрацювання з штучним інтелектом.

Під час обговорення на уроці української літератури діти занотують різними способами ключові ідеї та думки про героїв, автора, часові лінії.

Вони це можуть робити як і в групах, так і всім класом.

Це дає можливість учням малювати, читати, писати (себто, виражати свою думку в будь-якій формі), а також виявити ініціативність, критичність розуму, оптимізм, незалежність, високу творчість, підсумувати інформацію, що вивчається, аналізувати та зіставляти події чи факти, активно взаємодіяти із оточенням. Розгляньмо рисунки 2.5 та 2.6 на яких зображено орієнтовні схеми опрацювання для обох творів.

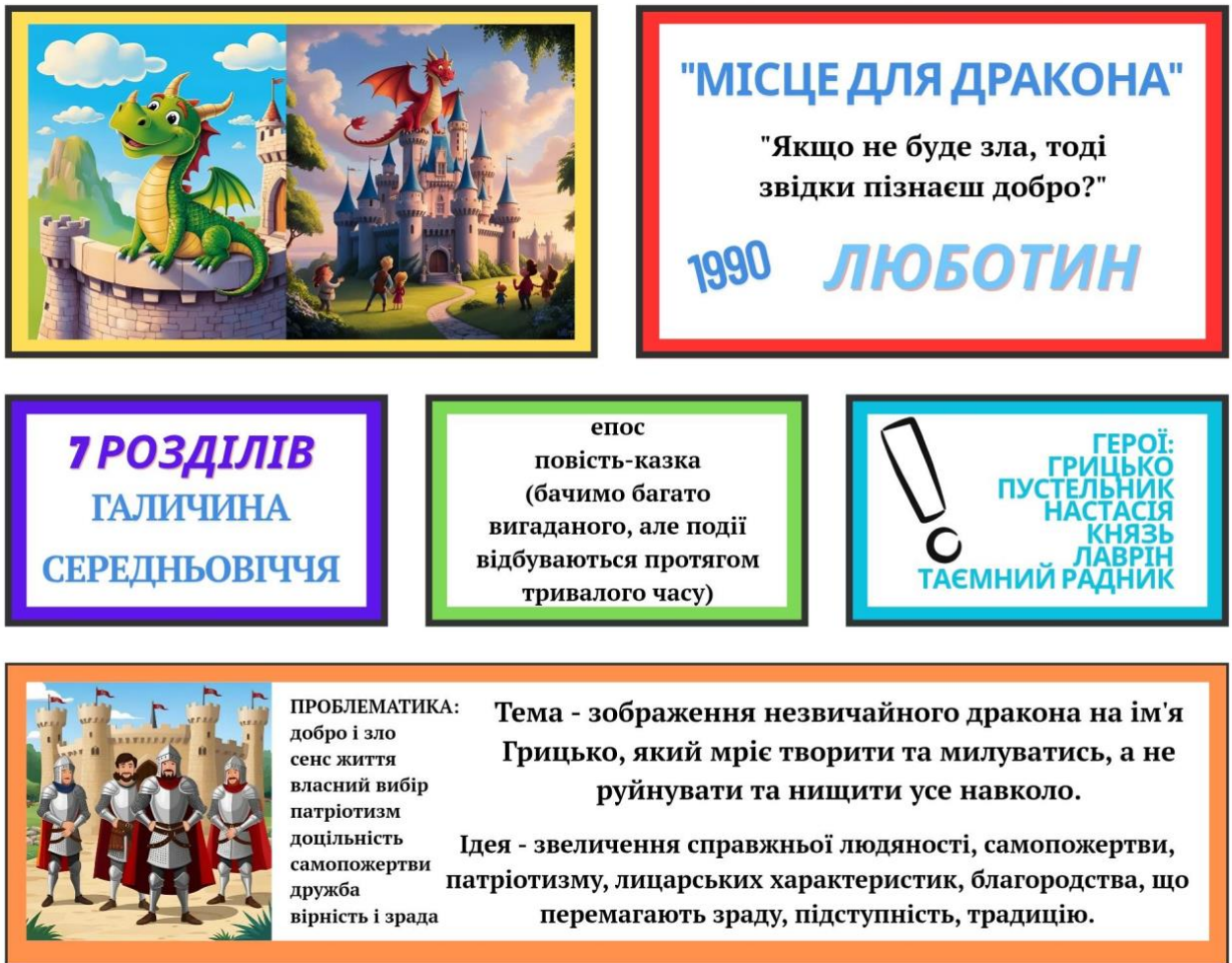


Рисунок 2.5 – Карта думок «Місце для дракона»

На вищевказаному малюнку, ми можемо спостерігати 6 розділених частин інформації про текст "Місце для дракона" Юрія Винничука.

Сєрто, у першій зображено згенеровані фотографії доброзичливого зеленого або червоного дракона в князівстві. Далі назву, рік видання, місце в якому відбуваються події, цитату, що показує головну думку.

У свою чергу в центрі розташовано кількість героїв, розділів, жанрову характеристику (повість-казка).

Знизу є фотографія лицарів, що готові до герцю із драконом (в обладунках), проблематика твору (вірність і зрада, патріотизм, добро і зло, самопожертва, сенс життя тощо), тема та ідея.

Отже, у дітей є величезна можливість проявити себе та в будь-якій формі повторити, закріпити матеріал, а в наставників ще один інтерактивний спосіб будувати цікаве заняття.



Рисунок 2.6 – Карта думок «Танго смерті»

На малюнку зображено основні тези після прочитання, згадки про головних героїв, жанрову розмаїтність, цитати та загалом розгляд роману "Танго смерті" Юрія Винничука.

Таким чином, художня творчість нашого автора постає важливим педагогічним джерелом, яке має величезний потенціал для реалізації ключових компетентностей НУШ. Його тексти формують прекрасні умови для розвитку аналітичного мислення, комунікативних, інформаційних, патріотичних навичок через зображення переплетеного літературного світу автора та реальної дійсності.

Саме інноваційні методики, інтерактивні методи та завдання можуть допомагати наставнику в процесі вивчення на уроці української літератури в НУШ творчості Юрія Винничука, адже вони створюють цікаве, активне, емпатичне, творче, ерудоване, морально розвинене, індивідуально підлаштоване та комфортне освітнє середовище.

#### **2.4. Як ефективно навчати сучасне суспільство: рекомендації для викладача.**

Як уже зазначалося, людство ХХІ століття характеризується стрімким розвитком у всіх аспектах свого життя, зосібна в соціальному, інформаційному, технологічному.

Інтернет стає заміником буквально всьому, адже цифрове середовище дає легкий та постійний доступ до будь-якого матеріалу, проте із такою революцією потреби ринку праці кардинально змінюються та відповідно ставлять нові виклики, що вимагають від наставників переосмислення стандартних способів, методів та методик навчання загалом.

Таким чином, успішне передання знань уже не є кінцевою метою шкільного процесу, а натомість: формування здатності до самонавчання, критичне мислення, вміння постійно адаптуватись до змін у світі, розвиток ключових компетентностей та практичне застосування інформації.

Із вищесказаного виникають питання: "Що слід робити наставникам сьогодні?", "Як і чим навчати того, що буде потрібно в найближчому майбутньому?", "Як ефективно співпрацювати на уроках української літератури?".

Для того, щоб відповісти на виклики часу слід враховувати основні тенденції соціуму. Себто, легкий доступ до всіх можливих джерел інформації змінює роль вчителя із єдиного джерела знань до того, хто допомагає та за потреби контролює перебіг процесу (модератор; нейтральна сторона, яка слугує для критичної професійної думки; навігатор).

Масова поширеність цифрових засобів має стати основою ефективної співпраці, адже сучасне покоління виросло тільки в цих умовах і саме залучення, а

не заборона, дозволить підвищити активність на уроці, зацікавленість здобувачів освіти та швидкість сприйняття.

Проблемні завдання слугують ключем, що буде розвивати критичне мислення, адже сьогодні інформація стає застарілою за малий проміжок часу і тому вміння синтезувати, шукати, опрацьовувати, оцінювати її є серед головних цілей.

Індивідуалізація освітнього простору допомагає виробити оригінальний темп для усіх учасників, задовольнити поставлену перед собою мету, працювати відповідно власних зусиль, зрозуміти пропуски в знаннях, перерозподілити відповідальність, адже тільки за особистого контролю, бажання можна досягнути якісних результатів та опанувати звичку навчатися протягом життя.

Інтерактивні способи, команда робота сформує особистість, що правильно подає себе в суспільстві, вміє вести переговори, висловлювати та обґрунтовувати свою думку, а також зрозуміти та слухати співрозмовників, підвищує самооцінку, адже в групах кожен учасник відповідає за частину загального проекту, а визнання та вагомий внесок слугує плацдармом для цього.

Викладачу слід не протистояти тенденціям, що тільки здобувають популярність в сфері освіти або уже дуже відомі, а навпаки пробувати вводити їх у свою щоденну співпрацю з учнями.

Очевидно, що деякі з них будуть помилковими чи не зможуть відповідати бажаному результату, проте саме пошук того, що ефективно та успішно застосовується на уроках є тим, від чого залежить майбутнє як держави, так і молодого покоління.

Наприклад, учнів слід ознайомити із матрицею Ейзенхауера, принципом Парето, пірамідою навчання, методом abc, Eat that frog, Pomodoro, важливістю відпочинку в плідному опануванні матеріалу, веденні власних щоденників вдячності, чергуванні різних видів завдань, делегуванням обов'язків.

Окрему увагу заслуговують медитації та буддистські практики, що мають на меті сконцентрувати увагу особи (mindfulness), досягнути повної інтуїтивної рівноваги, заспокоїти емоції, поглибити самоусвідомлення та самоспостереження,

зменшити внутрішній шум, а відповідно стимулювати творчість, покращити короткочасну та довготривалу пам'ять, впоратися із тривогою.

Підкреслимо, що навіть медитації по декілька хвилин вкінці чи на початку заняття налаштовують клас на продуктивнішу роботу. Метою буддизму є життя в моменті та усвідомлено сприймати кожну дію. Повільне читання, свідоме слухання, рефлексія допомагають глибше зрозуміти матеріал, знизити поспішність та поверхове залучення до теми.

Японські чаювання та ритуали спокою також не просто традиція, а мистецтво здобуття внутрішньої рівноваги, зосередженості та естетики. У них короткими та спокійними діями (ароматерапія, приготування, налаштування простору) створюють повагу до тиші, увагу до кожної деталі, важливість моментних пауз та баланс між освітнім планом і відпочинковою гармонією.

Тобто, для успішного навчання необхідно докладати не тільки інтелектуальні зусилля, але й вміння керувати своїм внутрішнім станом, увагою чи емоціями. Саме тут стають в пригоді багато запозичених практик із японської культури чи буддизму.

Також важливу роль може займати прослуховування музики або перегляд фільмів, серіалів, адже є багато тих, які зняті за мотивами чи реальних історій, чи за сюжетом книг. Себто, це те саме, що читають на уроці світової чи української літератури, проте сприймається не через написані слова, а рухомі зображення.

Вони мають відповідну тему, ідею, головну думку, життя героїв, їхні спроби подолати поставлену проблему чи перешкоду. Звичайно, що учням набагато цікавіше переглянути один сезон ефектного серіалу на 10 годин, аніж прочитати твір за 5.

Тобто, мовиться про те, що не потрібно обмежувати доступ до цього, знижувати роль такого роду діяльності, а навпаки скористатись, адже, якщо ціль освіти на уроці української літератури навчити молоде покоління успішно існувати в сучасному світі, тоді найновіші, майбутні або навпаки базові ідеї суспільства, що спостерігаються в кінематографічному мистецтві, є одними із ключових способів цього досягнення.

Наведемо декілька серіалів і фільмів, які наставник може порадити та обговорити як на уроці, так і поза ним:

1) "Проблема трьох тіл" (оригінальна назва - 3 Body Problem; 2024 рік) - абсолютно революційний науково-фантастичний серіал, що знятий за мотивами одного із найпопулярніших китайських письменників Лю Цисіня "Пам'ять про минуле Землі". У ньому є передові ідеї про квантову заплутаність, сенс існування людства, технології, фізико-математичні, психологічні та космологічні теорії буття.

2) "Падіння дому Ашерів" (оригінальна назва - The Fall of the House of Usher, 2023 рік) - гострий, готичний, драматичний, з елементами божевільної фантастики, жахів і гнівної сатири серіал, що знятий за мотивами однойменного твору популярного американського поета Едгара Алана По. У ньому учні зможуть простежити важливі суспільні тенденції та стати детективами разом із Огюстом Дюпенем.

3) "Хлопчик у смугастій піжамі" (оригінальна назва - The Boy in the Striped Pajamas, 2008 рік) - драматичний фільм, що знятий за однойменним романом висококласного ірландського письменника Джона Бойна. У ньому учні зможуть побачити ще одну із сторін Другої світової війни та концтаборів крізь життя і випадкову смерть молодого німецького хлопчик. На противагу Ю. Винничуку, у якого жахи бойових дії і трагедій зображені дещо із дорослої точки зору, фільм краще орієнтований на розуміння крізь дитячий світ, адже в основі сюжету дружба двох хлопців, один із яких єврей.

4) "Список Шиндлера" (оригінальна назва - Schindler's List, 1993 рік) - драматичний, історичний, епічний фільм, що знятий за мотивами популярного австралійського прозаїка Томаса Кенілі "Ковчег Шиндлера". У ньому учні зможуть набагато детальніше побачити аспекти життя Краківського гетто, адже в Ю. Винничука тільки поверхове згадування про нього. Звичайно це можливо застосувати, якщо наставник має бажання наголосити на історичній та реальній сфері подій, візуалізувати одні з основних ідеї твору, що вивчається на занятті.

5) "Чорнобиль" (оригінальна назва - Chernobyl, 2019 рік) - драматичний, історичний мінісеріал, що знятий на основі реальних подій. У ньому учні зможуть

побачити правдивий процес однієї із найбільших техногенних катастроф у світі, що відбулася на українській землі в 1986 році. Принагідно до різних дат, що пов'язані з роковинами коуч може рекомендувати будь-які фільми чи серіали, що будуть виховувати, навчати та розвивати сучасне покоління.

Уже сьогодні необхідно приймати рішення про те, яким чином покращувати здобуття знань в українській освіті, адже застаріла методика авторитета-вчителя та підручника давно не є єдиноможливим ключем до успішного життя і саме тому ми можемо спостерігати не надто яскраві результати у багатьох сферах цього напрямку.

Слід послуговуватись різними методиками, інтегрованими та перевернутим уроками, щоденниками самопрограмування, афірмаціями, щоб стати успішним наставником для своїх учнів.

Як стає зрозуміло, найважливішим у навчанні є не те, що учень оволодів певними знаннями (себто, кінцевий результат), а те, що він старався та не зупинявся, незважаючи на будь-які перешкоди (тобто все, що було до отримання).

Через все вищесказане стає очевидним, що наставникам слід у повному обсязі сфокусуватись на послідовному процесі збагачення, що буде приносити радість та бажання бути залученим у нього, а не на успішних підсумкових оцінках чи передачі інформації.

Таким чином, коуч у сучасному суспільстві повинен стати фасилітатором (делегувати, стимулювати активну та самостійну діяльність учнів), впроваджувати інноваційні методики у своє повсякденне життя, щоб ефективно використовувати їх на уроках (себто, наставники самі мають навчатись за новими принципами, щоб вміти якісно передати це здобувачам освіти), послуговуватись проблемно-пошуковими та проєктними завданнями, елементами гейміфікації, онлайн-платформами, штучними інтелектами, віртуальними вправами, цифровими ресурсами та головне - стати відкритим до нового і постійного саморозвитку.

## **Висновок до розділу II**

У другому розділі ми дійшли до висновку, що художній світ обраного нами поета, Юрія Павловича Винничука, вирізняється вельми глибокими жанровими, культурними, стилістичними, історичними, національними особливостям.

Тематика та проблематика текстів пов'язана із багатьма аспектами життя реальних людей: Голокосту, війни, несправедливості, зради, щастя, спокою, місця митця в суспільстві, що дає змогу учням розуміти українську літературу та себе.

Твори автора формують саме ті навички, що необхідні в сучасному часі: аналізування, шукання, порівнювання інформації, критичне мислення, високі етичні норми, естетичне сприйняття, впевненість в собі та у веденні дискусії чи дебатах, творчість та можливість цифровізації.

Оригінальне переплетення містичного, магічного, іронічного, туристично-історичного та гротескного створює саме те, цікаве середовище, де коуч має змогу як і зробити акценти на національних питаннях ідентичності, так і не перенасичувати зайвою інформацією здобувачів освіти.

На нашу думку, художній світ поета є надзвичайно цінним як для розвитку української літератури, так і для потужного ресурсу експериментування та введення інноваційних методик у НУШ.

Образні системи розглянутих текстів рясніють багатогранністю, що дає змогу дискутувати та обговорювати на уроках. Вони відіграють основну роль у відображенні емоційного настрою та поглядів автора. Наявно багато повчальних, символічних героїв, які можуть відповідати нормам та уявленням суспільства чи стимулювати бажання в ньому цього традиційного або ж ті, що йдуть проти природи (чудовисько стало добрим, милим інтелектуалом).

Загалом, інтерпретувати розглянуті ідеї можна в різний спосіб, але саме це слід використовувати на уроках української літератури, адже так розвиваються навички, що стануть в нагоді майбутнім повноправним громадянам країни.

Як ми розуміємо, творчість автора стає важливим педагогічним джерелом, що має величезний потенціал для реалізації компетентностей НУШ. Саме інноваційні методики, інтерактивні методи, завдання, кросворди, ребуси, карти думок, штучні інтелекти, меми, подкасти, фільми та серіали, японські та буддистські практики, щоденники вдячності та самопрограмування можуть допомагати наставнику в цьому процесі, адже вони створюють цікаве, активне, емпатичне, творче, ерудоване,

морально розвинене, індивідуально підлаштоване та комфортне освітнє середовище.

Таким чином, ефективне навчання учнів є справді складним процесом, що ставить перед викладачем такі вимоги: постійно та активно самовдосконалюватись, бути креативним, гнучким, слідувати передовим тенденціям та вимогам ринку праці, використовувати інноваційні методики та технології.

Результатом опрацьованого розділу є отримання глибокого педагогічного потенціалу творів Юрія Винничука, багатьох інноваційних методів, завдань, методик, рекомендацій задля успішного навчання учнів на уроках української літератури в НУШ.

## РОЗДІЛ ІІІ

### ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ, СТРАТЕГІЙ ТА МЕТОДІВ НА ЗАНЯТТЯХ ІЗ УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ

#### 3.1. Інноваційна методика викладання в контексті НУШ.

Сучасний ринок праці потребує нових особистостей, що впевнені в собі, вміють працювати в команді, готові до складних перешкод, мають відповідні знання, критичне мислення та хочуть розвиватися.

У свою чергу фасилітатори - це ті, хто допомагають учасникам загальноосвітнього процесу здобувати згадані вище навички будь-якими стратегіями. Саме інноваційні методики стають найбільш ефективними тому, що вони найдоцільніші для тих, хто навчається сьогодні.

Себто, після пандемії більшість учнів вміють якісно послуговуватись різними інтернет-сервісами, тестами, додатками, що пришвидшує їхню працю над завданнями, зацікавлює та не перевантажує.

Загалом, інноваційна методика - це навчання за допомогою інтерактивних методів, нових підходів, форм, засобів, способів, технологій, стратегії, що дають успішний результат і приносять задоволення як вчителю, так і дітям.

У ній використовуються методи, що покликані посилити співпрацю між здобувачами освіти, а також коучем, розвивати творчий потенціал, комунікативні навички, дисципліну, відповідальність,

Наприклад, мозковий штурм, ділові або рольові ігри, дебати, офлайн або онлайн квести, метод проєктів, робота в малих групах, візуальний кластер (об'єднують слова навколо поданого терміна; асоціативний куш), "Акваріум", карти думок (ментальні), бесіда, щоденник вражень, шість капелюхів, онлайн-вікторини, тести, презентації (у різних додатках і платформах: Google Jamboard, Kahoot!, Mentimeter, Quizizz, Padlet), дерево рішень (декілька варіантів розв'язання завдання), "Таблиця З-Х-Д" (ділять аркуш на 3 колонки: знаю, хочу дізнатись, дізнався), сигнальні картки (для швидкого зворотного зв'язку) та багато інших.

Сьогодні необхідно навчати в перевернутому (учні приходять на урок уже із здобутими знаннями, а на ньому тільки відточують майстерність), проблемно-орієнтованому (на основі реальних практичних питань), ігровому (гейміфікація в освіті), індивідуалізованому (персональний темп, інтереси, потреби, цілі), компетентнісному (навички сучасного життя), змішаному (традиційне та дистанційне), проєктному (довгострокові програми в яких переплітаються декілька предметів, ділять на групи та планують кожен етап задля досягнення поставленої мети) підходах.

За допомогою нових форм, себто, вебквестів, VR-подорожей, екскурсій, інтегрованих занять, STEM-уроків і цифрових технологій, штучного інтелекту, інтерактивних дошок, додатків, сайтів, курсів, платформ, симуляторів, мультимедійних презентацій, а також таких способів, як сторітелінг, жарти, меми, самооцінювання, кейси, змагання, перегляд фільмів чи серіалів (візуалізація) можна підвищити мотивацію, покращити освітнє середовище, передати знання та виробити власну інноваційну стратегію всебічного розвитку особистості в контексті НУШ.

Таким чином, щоб використовувати інноваційну методику необхідно, по-перше, хотіти ставати тим, кого потребує сучасний ринок праці, бути постійно відкритим до нового, креативним та обізнаним у сфері ІКТ, адаптовуватись відповідно вікових та індивідуальних особливостей учасників, залучитися підтримкою батьків та їхніх дітей, адміністрації навчального закладу, мати якісні ресурси підготовки, час і зусилля, матеріально-технічну можливість послуговуватись передовими засобами та способами.

Проте, підкреслюємо, що ключ не тільки в забезпеченні класів або шкіл усім необхідним, адже уже зараз можливо застосувати найефективніші стратегії: японська чайна церемонія, буддистські медитації, щоденники вдячності, соціальні мережі, штучні інтелекти, меми, гейміфікаційні елементи в системі освіти (себто, заробляння балів, значків, винагород, проходження рівнів і турнірів, отримання електронної або іншої прийнятої валюти), вседоступні фільми та серіали, розвиток soft skills, вибирати і впроваджувати цікаві предмети, програми, теми, твори,

інтерактивні завдання (ребуси, логотипи, кросворди, сенкани, буктрейлери, фотоколажі, постери, подкасти), що подобаються дітям найбільше.

### **3.2. Інтерактивні завдання для вивчення творчості Юрія Винничука (роман "Танго смерті", повість-казка "Місце для дракона").**

Як ми уже зрозуміли, інтерактивні завдання є надважливим аспектом у сфері ефективного навчання. Вони дають змогу зацікавити учнів долучитися до освітнього процесу, посилити мотивацію прочитати текст, аналізувати ідею чи тему, шукати інформацію про автора, порівнювати героїв, досліджувати їхнє мовлення та особливості подання творів (як внутрішнє, так і зовнішнє), поглиблювати активну співпрацю учнів між собою, логічно будувати власну думку та обґрунтовувати її, висловлювати згоду або навпаки заперечення, щодо різних світоглядних ідей як письменника, так і персонажів роману "Танго смерті", повісті-казки "Місце для дракона" Юрія Винничука.

Ми наводимо декілька завдань, які наставник зможе використовувати на уроці української літератури під час вивчення творів митця:

1) Рольова вистава. Спершу учні уважно читають, діляться на групи і вибирають сцену із тексту, ставлять її. Для успішної реалізації необхідно запровадити правила (наприклад, 5 хвилин на виступ, можливість вибрати одяг відповідно до зображеного, кількість учасників), призначити місце та стимулювати мотивацію дітей різними винагородами. Під час проведення можуть бути журі, які розподіляють бали. У згаданих творах є величезний потенціал для відображення цікавих розмов чи із драконом, князівною, таємним радником, чи із Орестом, Яськом, підполковником Книшом.

2) Пантоміма. Загалом, підготовка, перебіг, висновки і винагорода схожа із попереднім завданням, проте головна відмінність - учні виступають без слів (тобто, за допомогою пластики свого тіла, міміки обличчя, жестів). Діти зможуть вийти із зони комфорту, краще опанувати твір, адже зрозуміти сцену стає набагато важче.

3) Творче змагання. Учням необхідно прочитати текст на урок, далі за визначену кількість часу написати власне продовження роману або повісті-казки.

Себто, дається максимальна можливість виразити внутрішній світ, а також відчутти себе в ролі поета. Відповідно ті, хто не беруть участь - оцінюють роботу, а переможців конкурсу очікують винагороди.

4) Ментальна карта. За цим завданням діти малюють, пишуть, друкують, ліплять на окремому та великому аркуші паперу структуровану інформацію про твори, що вивчаються.

5) "SmartBrain". Такий вид діяльності має на меті поглиблювати загальну ерудицію на уроках української літератури. Тобто, учні будуть отримувати питання і давати відповіді на них, а якщо не знають, тоді шукати в інтернеті. Також вчитель може допомагати й нагадувати найближчу до теми інформацію, щоб за допомогою порівняльно-зіставних методів вони самі могли здогадатись.

Ось орієнтовний перелік, який наставник може редагувати до індивідуальних особливостей дітей:

У якому році Україна здобула свою довгоочікувану незалежність? (1991 рік); Поясніть, як ви розумієте подану нижче цитату: "Усі тварини рівні, але деякі тварини рівніші за інших" Джордж Орвелл "Колгосп тварин" (Індивідуальні відповіді); У якому році відбулося падіння Берлінської стіни? (1989 рік); Поясніть, як ви розумієте подану нижче цитату: "Єдиний спосіб зробити велику роботу - це любити те, що ти робиш" Стів Джобс (Індивідуальні відповіді); У якому році відбувся політ Юрія Гагаріна в космос? (1961 рік); Хто такий Пабло Пікассо? (Роки життя: 1881-1973; художник і засновник кубізму, скульптор); Чи знаєте ви роки Другої світової війни? (1939-1945 рр.); Хто такий В'ячеслав Чорновіл? (Роки життя: 1937-1999; дисидент, політв'язень); Як щодо Першої світової війни? (1914-1918 рр.); Чи знаєте ви хто такий Ігор Сікорський? (Роки життя: 1889-1972; авіаконструктор; творець перших у світі багатомоторних літаків, гелікоптерів); Коли відбулася "Весна народів" (революції в Європі)? (1848 рік); Хто такий Михайло Грушевський? (Роки життя: 1866-1934; голова Центральної Ради УНР; відомий історик); Коли прийняли Декларацію незалежності США? (1776 рік); Коли і хто відкрив Америку? (1492 рік, Христофор Колумб); Що ви знаєте про Василя Стуса? (Роки життя: 1938-1985; політв'язень, перекладач, шістдесятник); Коли

відбулася навколосвітня подорож Фернана Магеллана і що в ній особливого? (1519-1522 роки, була першою); Хто такий Олександр Довженко? (Дуже відомий письменник, кінорежисер); Поясніть, як ви розумієте подану нижче цитату: "Світ належить тим, хто не відчуває" Альбер Камю "Чума" (Індивідуальні відповіді); Хто такий Франклін Рузвельт? (Роки життя: 1882-1945; президент США під час Другої світової війни, Великої депресії).

Таким чином, інтерактивні завдання будуть розвивати дисципліну, творчість, критичне мислення, навички активної взаємодії дітей між собою, цікаве опанування текстів обраного письменника, виховуватиме інтелектуальну особистість, яка прямує до школи сповнена радісною енергією.

**3.3. Розробка планів-конспектів уроків за темами: «Ю. Винничук і його алегорична повість-казка "Місце для дракона"» для 8 класу та «Ю. Винничук і містичний роман "Танго смерті"» для 11 класу за допомогою інноваційних методик.**

**Тема:** Ю. Винничук і його алегорична повість-казка "Місце для дракона".

**Клас:** 8.

**Мета уроку:** **розвивальна:** розвивати творчість, навички критичного мислення, вміння працювати в команді; **виховна:** виховувати почуття відповідальності, доброти, справедливості, патріотизму, бажання до самоосвіти; **навчальна:** збільшити словниковий запас, покращувати розуміння творів, допомогти якісно, обґрунтовано висловлювати свої думки, розкрити характери та простежити поведінку головних героїв, опанувати зміст, сенс та підтекст.

**Очікувані результати:** учні мають мотивацію відвідувати заняття, вміють працювати в групах та самостійно, розуміються в характеристиці героїв, сюжеті твору, знають про Юрія Винничука.

**Тип уроку:** вивчення нового матеріалу.

#### **Хід уроку**

**I. Оголошення мети і теми. Мотивація та підготовка до ефективного сприйняття матеріалу.**

## **1. Привітання та планування заняття.**

Величезний привіт усім! Сьогодні я, Андрій Петрович, буду проводити у Вас урок із української літератури.

Сподіваюсь на те, що Ви готові. Як у Вас справи? Буду намагатись вводити в нашу взаємодію різні цікаві завдання, а також для найактивніших будуть винагороди. Саме тому будь уважними, а головне небайдужими, адже тема у нас вельми важлива: «Ю. Винничук і його алегорична повість-казка "Місце для дракона"».

Отож, ми будемо розмовляти про чудовиськ та відважних лицарів, що існували давним-давно в далеких краях.

## **2. Актуалізація знань.**

Намалюймо на нашій інтерактивній дошці два сонечка. У їхніх центрах розташуймо слова "дракон", "лицар", а на їхні промінчиках напишімо те, із чим у Вас вони асоціюються (метод "Асоціативне гроно").

## **II. Основна частина заняття.**

Які у вас виникли відчуття після прочитання твору?

### **1. "ПРАВДА чи БРЕХНЯ".**

Саме таким цікавим завданням перевіримо наскільки якісно Ви опанували "Місце для дракона". Отож, задля проведення роздаю зелені карточки, що символізують відповіді "TRUE", а червоні - "FALSE". Якщо клас сумнівається, тоді проводимо дискусії щодо можливого варіанту, а за допомогою послідовних і логічних висновків з'ясуємо потрібну інформацію.

1) Чи правда те, що Юрій Винничук двопланово показує події в нашому тексті? (TRUE)

2) Чи правда те, що дракон заніс до себе в печеру князя і всю ніч спостерігав та переймався його долею? (FALSE)

3) Чи правда те, що Пустельник укладав літопис свого князівства? (TRUE)

4) Чи правда те, що дракон був добрим? (TRUE)

5) Чи правда те, що Настасія боялася чудовиська? (FALSE)

6) Чи правда те, що Пустельник був найкращими другом монстра? (TRUE)

- 7) Чи правда те, що лицарі самостійно заблукали в лісі? (FALSE)  
 8) Чи правда те, що твір має схожі тенденції, що і в реальному світі? (TRUE)  
 9) Чи правда те, що таємний радник хотів Лавріна на престолі? (FALSE)  
 10) Чи правда те, що вбивство Грицька принесло б спокій державі? (FALSE)  
 11) Чи правда те, що князівна хотіла одружитися із Лавріном? (FALSE)  
 12) Чи правда те, що події відбуваються в Люботині? (TRUE)

## 2. Спілкування із штучним інтелектом.

У цьому завданні ми спробуємо поспілкуватись із штучним інтелектом.

Тобто, попросімо його згенерувати ілюстрації до основних сцен тексту (зустріч із Пустельником, герць тощо) або створімо разом із ШІ продовження твору (наприклад, якби Грицько полетів із князівства).

## 3. "YouTube-хвилинка".

Зараз пропоную швиденько переглянути та конспектувати коротке відео про наш твір. Проводимо дискусію про повідомлений матеріал.

Чи є щось незрозуміле? Можливо у Вас виникають питання?

Посилання: <https://www.youtube.com/watch?v=j5xu7PLrqcQ>

## 4. Ребуси.

У цьому завданні будемо розгадувати дуже цікаві ребуси. Тобто, на інтерактивній дошці з'являються картинки, букви, символи і Вам необхідно зрозуміти, що за слово або навіть вираз схований за ними.



Відповіді: 1) Дракончик; 2) Відьма; 3) Лицар.

Зараз, спробуємо самостійно придумати ребуси! У кого, які ідеї?

### **III. Рефлексія. Домашнє завдання.**

Dear friends! For your homework, you need to watch some of these cartoons: "Дракон Піта", "Як приборкати дракона" (будь-яка частина), "Дракон бажань", "Рая та останній дракон" and write an essay about what happens there.

Пропоную Вам продовжити речення:

"Я зрозумів, що ..."

"Я дізнався, що ..."

Чи сподобалось Вам працювати на уроці? Що слід змінити?

I wish you a great day and see you soon!

**Тема:** Ю. Винничук і його містичний роман "Танго смерті".

**Клас:** 11.

**Мета уроку:** **виховна:** виховувати почуття патріотизму, відповідальності, справедливості, доброти та глибокого бажання до самоосвіти; **розвивальна:** розвивати власну творчість, навички взаємодії з сучасними технологіями, вміння аналізувати, порівнювати, зіставляти інформацію, співпрацювати з іншими; **навчальна:** розуміти поведінку героїв, мовлення, зміст, підтекст твору, покращити словниковий запас, опанувати та простежити ідею, тему, головну думку, навчати обґрунтовано висловлювати думки.

**Очікувані результати:** учні задоволені заняттям і мають бажання для наступного, розуміють сюжет та мотивацію вчинків героїв, їхню характеристику, знають символічні образи, які наявні в тексті, можуть порівнювати із реальними історичними подіями.

**Тип уроку:** вивчення нового матеріалу.

#### **Хід уроку**

**I. Оголошення мети і теми. Мотивація та підготовка до ефективного сприйняття матеріалу.**

##### **1. Привітання та планування заняття.**

Hello! Всім привіт! Я Андрій Петрович і проводжу для Вас заняття із української літератури. Як у вас справи?

Сподіваюся, що Ви готові плідно працювати сьогодні, адже будемо користуватись і штучним інтелектом, і розробляти меми, і розгадувати ребуси.

Таким чином, тема нашого уроку: «Ю. Винничук і його містичний роман "Танго смерті"».

## **2. Актуалізація знань.**

Спершу, слід нагадати трішки сюжет твору. Саме для цього виводжу декілька питань, які Ви можете спостерігати на інтерактивній дошці:

- 1) Як звати чотирьох головних героїв чоловіків? (Орест, Йосько, Вольф, Ясько)
- 2) Кими були батьки згаданих вище персонажів? (Бійці УНР)
- 3) Скільки аркушів і нот існувало для містичної мелодії? (12)
- 4) Куди вивозили людей, що прямували до Палестини задля порятунку? (Лисинецький ліс)
- 5) Хто вкінці твору заграв мелодію безсмертя? (Ярка)
- 6) Чи правда те, що в Яроша була дочка? (Ні)
- 7) Які амулети слід використовувати при прочитанні злих книг? (Освячені 12 разів мак і ніж)
- 8) Із чим порівнювала пані Міля бібліотеку? (Поїзд-привид)
- 9) Хто допоміг витягнути "Гарбуза" із допиту комісара? (Пані Конопелька, пані Міля)
- 10) Чи правда те, що книги в бібліотеці кусали, щипали та їли людей? (Так)

## **II. Основна частина заняття.**

### **1. Спілкування із штучним інтелектом.**

Спробуймо створити карту подорож Яроша (у сучасному) та Ореста (у минулому), а також поговорити із ними за допомогою штучного інтелекту.

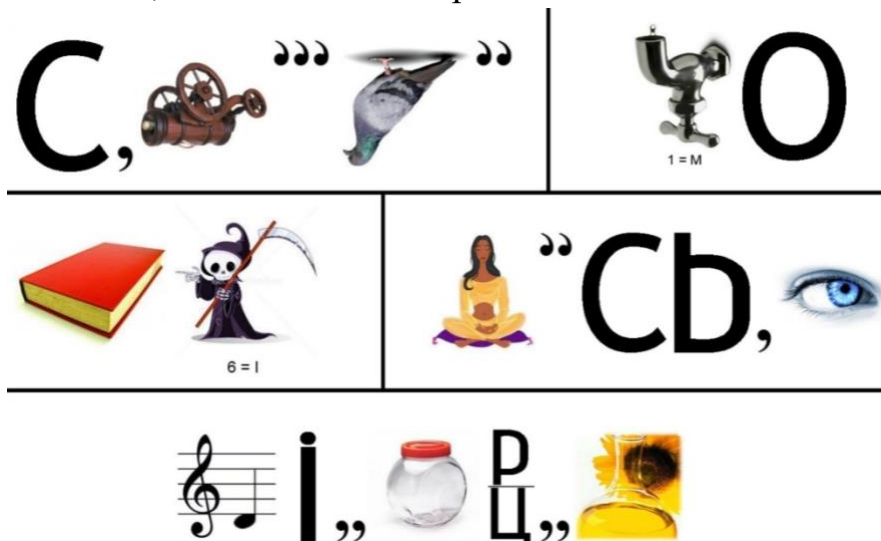
Таким чином, в ігровій діяльності можна зрозуміти рівень підготовки до уроку та поліпшити навички аналізування, порівняння, а також розвинути цифрові компетенції: шукання інформації в інтернеті, співпраця із ШІ, медіабезпека.

### **2. Рольова гра.**

Зараз пропоную поділитися на 3 команди та через 5 хвилин поставити мінісценку із твору на Ваш розсуд. Умови: до 2 хвилин на виступ, задіяний кожний учасник, можна використовувати реквізити. Для переможців будуть винагороди. Саме тому докладіть максимум зусиль!

### 3. Ребуси.

Це завдання справді складне, проте я знаю, що Ви впораєтесь! Отож, на інтерактивній дошці показано декілька ребусів із картинок, значків і літер. Ваше завдання - здогадатися, що за слово чи вираз захований за ними.



Відповіді: 1) Стамбул; 2) "Книга Смерті"; 3) Марко; 4) Йосько; 5) Реінкарнація.

### 4. "МемеТІМЕ".

Остання вправа на сьогодні це - створення мемів до веселих ситуації в нашому творі. Звичайно, що за допомогою онлайн засобів у Вас є дуже велика можливість зробити це якісно. Також підкреслюю, що за найкращий мем буде винагорода!

Тому нумо працювати! GOOD LUCK!

### III. Рефлексія. Домашнє завдання.

Отже, ми опрацювали сьогоднішню тему. Вам сподобалось?

Закінчіть речення:

"На уроці я дізнався про те, що ..."

"Я знав те, що ..."

That's all, our lesson is over! I hope you enjoyed it.

For homework, I suggest that everyone individually complete 10 tests with 4 answer options and 1 correct answer (на основі нашого тексту).

### **Висновок до розділу III**

У третьому розділі ми виокремили багато інтерактивних методів (мозковий штурм, дебати, карти думок, "Таблиця З-Х-Д", візуальний кластер), підходів (індивідуалізований, проєктний, ігровий, перевернутий), форм (VR-подорожі, квести, STEM-уроки), цифрових технологій (штучний інтелект, додатки, сайти, симулятори), способів (меми, кейси, фільми та серіали, самооцінювання, сторітелінг), що будують інноваційну методику.

Розробили декілька інтерактивних завдань для того, щоб ефективно вивчати твори нашого автора ("SmartBrain", "Ментальна карта", "Творче змагання", "Пантоміма", "Рольова вистава"), що допоможуть наставнику активно розвивати та виховувати молоде покоління, яке готове до викликів майбутнього.

Розробили плани-конспекти занять із української літератури за темами: «Ю. Винничук і його алегорична повість-казка "Місце для дракона"» для 8 класу та «Ю. Винничук і містичний роман "Танго смерті"» для 11 класу із якісним використанням інноваційної методики.

Таким чином, під час застосування різних цікавих вправ, форм, підходів чи інтерактивних дошок, штучних інтелектів, мемів, онлайн-сервісів, серіалів і фільмів можна не тільки отримувати знання, але й одночасно наповнювати щасливими емоціями, адже, як ми уже стверджували, головне - зробити освітнє середовище таким, у яке діти мають бажання приходити.

Результатом опрацювання розділу є практичне використання інноваційної методики під час вивчення творчості Юрія Винничука в контексті НУШ.

## ВИСНОВКИ

Під час написання магістерської дипломної роботи була розроблена детальна характеристика інноваційної методики навчання для занять із української літератури в НУШ.

Ми можемо стверджувати те, що вона є найбільш ефективною для того, щоб вийти із зони комфорту, розвивати творчість, взаємоповагу, критичне мислення, посилити мотивацію відвідувати заклад, виховувати патріотизм та відповідальність, навички ділової співпраці, самонавчання та загалом особистість, яка відповідає вимогам нового часу. У свою чергу для наставників - це найкращий спосіб для передачі своїх знань і полегшення роботи (через перерозподіл обов'язків, виступає фасилітатором).

Виокремили багато актуальних проблем в системі української освіти (неналежне фінансування різних установ, соціальні зміни, невідповідність методів навчання своєму часу та віку учасників процесу, військові конфлікти, перевантаженість програм, шкільні знання перестали давати користь в реальному житті, себто навички, що здобуваються є зовсім непрактичними). Навели декілька предметів, що слід запровадити (екофілософія, тайм-менеджмент, психологія, фінансова грамотність).

Підкреслили ознаки через які традиційне навчання не є актуальним: зміну тенденцій у світових масштабах, затвердження інформаційно-комунікаційних технологій, ефективнішу та активнішу співпрацю між учнями та коучами за новими стилями, неможливість відповідати викликам сучасного суспільства, готовність учнів до інноваційного опанування знань, все більше набирання популярності дистанційного, індивідуального або змішаного типу навчання, неспроможність підготувати до життя в якому необхідно навчатись постійно, збільшення кількості інформації, що потрібно опрацювати в закладах освіти.

Дослідили позитивні (чітка структура проведення, поширеність, випробувана часом, низькі витрати для утримання) та негативні (надто велика пасивність з боку учнів, мінімальна індивідуалізація, максимальна залежність від керівника, застарілі правила) аспекти традиційного навчання.

Розглянули розвиток інноваційних методик навчання на основні декількох світових шкіл ХХ століття: Монтессорі (Марія Монтессорі, Італія, 1907 рік), Вальдорфська (Рудольф Штайнер, Німеччина, 1919 рік), "Саммерхілл" (Олександр Нілл, Велика Британія, 1923 рік).

Навели нові терміни, що вживаються дедалі частіше в мовленні учасників освіти (soft skills (гнучкі навички), hard skills (для вузькоспеціалізованого кола питань), медіаконтент, вебтехнології, Е-педагогіка, штучний інтелект (ШІ), інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ), ПНС, VR-освіта), а також моделі інноваційного навчання (контекстне, модульне, дистанційне, проблемне).

Простежили переваги (зміна ролей та перерозподіл обов'язків між учасниками процесу, швидкий розвиток цифрової грамотності, широкий діапазон вибору способів, методик вивчення інформації, можливість відбуватись будь-де й будь-коли) і недоліки (значні витрати ресурсів, ізоляція, зміни як фасилітаторів, так і програм, необхідність високої самоорганізації) інноваційного навчання.

Зауважили важливу роль мемів та їхні функції (мотиваційна, навчальна, комунікативна, терапевтична, репрезентативна, візуальна, виховна, креативна), а також фільмів та серіалів, штучних інтелектів, вікторин, соціальних мереж, подкастів, онлайн-курсів, медіаконтенту, дискусій, хмарних технологій.

Дослідили елементи гейміфікації, різні ігри та їхні функції (релаксації, технологічна, навчальна, терапевтична, розвивальна, комунікативна, виховна, зворотного зв'язку, мотиваційна, діагностична, інтегративна). Подали декілька етапів (підготовка, проведення, висновок) та онлайн-сервіси для складання інтерактивних ігор (Construct, Unity).

Надали класифікацію інтерактивних методів за етапами уроку (актуалізація знань та мотивація навчальної діяльності: кубування матеріалу, кошик ідей, мікрофон, мозковий штурм, "таблиця З-Х-Д", асоціативний куц, займи позицію; сприйняття та осмислення навчального матеріалу: кейс-стаді, "коло-ідей", броунівський рух, QR-подорож, "бінго!", двосторонній записник, дерево рішень, VR-вправи, кросворд, Т-таблиця, кардмейкінг, круглий стіл; консолідація умінь,

знань та навичок: ментальні карти, сенкан, самооцінювання, класне голосування, портфоліо, щоденник вражень).

Зауважили, що тексти Юрія Винничука є важливим педагогічним джерелом, яке має справді великий потенціал для формування ключових компетентностей особистості.

Підкреслили, що твори формують навички XXI століття: можливість цифровізації, критичне мислення, аналізування, творчість, порівнювання та шукання інформації, естетичне сприйняття, високі етичні норми. Дослідили образні системи текстів і ствердили те, що вони дають змогу дискутувати на уроках.

Ми зробили висновок, що художній світ автора має національні, жанрові, стилістичні, культурні, історичні особливості. Тематика творів пов'язана із різними важливими аспектами життя людей: війни, Голокосту, зради, несправедливості, щастя.

Розробили плани-конспекти занять за темами: «Ю. Винничук і його алегорична повість-казка "Місце для дракона"» для 8 класу та «Ю. Винничук і містичний роман "Танго смерті"» для 11 класу із використанням інноваційної методики.

Розробили декілька інтерактивних завдань ("Пантоміма", "Ментальна карта", "Рольова вистава", "SmartBrain", "Творче змагання").

Підкреслили, що саме інноваційні методики, завдання, інтерактивні методи, кросворди, японські та буддистські практики, щоденники вдячності та самопрограмування, ребуси, подкасти, карти думок, фільми та серіали можуть допомагати фасилітатору в процесі навчання через те, що вони створюють активне, творче, цікаве, емпатичне, морально розвинене, ерудоване, комфортне, індивідуально підлаштоване освітнє середовище.

Результати проведеної роботи підтверджують те, що застосування інноваційної методики викладання української літератури в контексті НУШ сприяє ефективному та щасливому опрацюванню творчості Юрія Винничука.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Актуальні проблеми педагогічної освіти: новації, досвід та перспективи. Матеріали конференції. 2021. 191 с.
2. Берендєєв С., Косенчук Ю., Лисогор Л. Сучасні підходи і технології Нової Української школи: компетентнісно орієнтовані завдання як засіб формування ключових компетентностей. Випуск 2: Навчально-методичний посібник. Київ, 2023. 145 с.
3. Бацуровська І. В. Освітньо-наукова підготовка магістрів в умовах масових відкритих дистанційних курсів: монографія. Херсон: Грінь Д. С., 2016. 514 с.
4. Беркмен О. Чотири тисячі тижнів. Тайм-менеджмент для смертних; пер. з англ. Назар Старовойт, Остап Гладкий. Київ: Лабораторія, 2021. 176 с.
5. Бугайова Н.А., Вікторіна О.М. Квести і проекти з використанням Інтернету на уроках української мови і літератури: [навчально-методичний посібник для вчителів української мови і літератури]. Кіровоград: КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського», 2016. 64 с.
6. Башманівська Л. А., Усатий А. В. Методика навчання української та зарубіжної літератур у закладах освіти: навчально-методичний посібник. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2023. 66 с.
7. Бистрова Ю.В. Інноваційні методи навчання у вищій школі України / Ю.В. Бистрова // Право та інноваційне суспільство. 2015. №1 (4). С. 27-33.
8. Власенко Н. О. Дистанційне навчання: Україна і світ. Естетика і етика педагогічної дії. 2019. Випуск 20. С. 29-37.
9. Використання модельних навчальних програм в освітньому процесі гімназії: методичні рекомендації / Голуб Н. Б., Васильєва Д. В., Засєкіна Т. М., Науменко С. О., Туташинський В. І., Яценко Т. О. [Електронне видання]. Київ: КОНВІ ПРІНТ, 2021. 48 с. URL: <https://undip.org.ua/wp-content/uploads/2021/12/Vykorystannia-modelnykh-navch-prohram.pdf> (дата звернення 18.09.2022 р.).
10. Вакалюк Т. А., Медведєва М. О. Використання технологій доповненої реальності в освітньому процесі. «Інформаційно-комп'ютерні технології – 2021

(ІКТ-2021)» : тези доп. XII Міжнар. науково-техн. конф., м. Житомир, 1–3 квіт. 2021 р. Житомир, 2021. С. 137–138.

11. Вишнівський В.В., Гніденко М.П., Гайдур Г.І., Ільїн О.О. Організація дистанційного навчання. Створення електронних навчальних курсів та електронних тестів. Київ: ДУТ, 2018. 140 с.

12. Годкевич Л.Н. Інтерактивні технології. Завуч. Київ, 2014. №6. С. 9-12.

13. Гулевич Л. Методика навчання української літератури. Практикум: навчально-методичний посібник. Дрогобич, 2014. 148 с.

14. Гевко І. Роль інформаційно-комунікаційних технологій в сучасній концепції дистанційного навчання. Молодь і ринок. 2019. № 2. С. 41–45.

15. Дистанційне та змішане навчання в школі. Путівник / упоряд. Воротникова І.П. К.: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка. 2020. 48 с.

16. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології. Київ: Академвидав, 2004. 352 с.

17. Інноваційні технології навчання в умовах модернізації сучасної освіти: монографія / за наук. ред. д. пед. н., проф. Л. З. Ребухи. Тернопіль : ЗУНУ, 2022. 143 с. URL: <http://surl.li/cqnefr>

18. Кузнецова Т. В. Нові горизонти: гейміфікація у проектному менеджменті. Українські студії в європейському контексті. 2023. № 7. С. 269–278.

19. Кузьомко В., Бурангулова В., Бурангулова В. Можливості використання штучного інтелекту в діяльності сучасних підприємств. Економіка та суспільство. 2021. № (32). С. 1–6.

20. Карпенко М. Розвиток дистанційного навчання як відповідь на сучасні виклики для України. Стратегічні пріоритети. 2014. № 4 (33). С. 102-105

21. Куцевол О. М. Методика викладання української літератури (креативно-інноваційна стратегія): монографія. Київ: Освіта України, 2011. 464 с.

22. Кейсбук методів і прийомів технології розвитку критичного мислення в Новій українській школі: навч.-метод. посіб. для вчит. поч. класів ЗЗСО та студ. спец. 013 Початкова освіта / Анна Лякішева, Валентина Вітюк, Ірина Кашуб'як. 2-ге вид., переробл. і доповн. Луцьк: ФОП Іванюк В. П., 2022. 116 с.

23. Кухаренко В.М. Дистанційне навчання: умови застосування. Дистанційний курс: навч. посіб. / за ред. В.М. Кухаренка. 3-тє вид. Харків: НТУ«П», «Торсінг», 2019. 320 с.
24. Колісник-Гуменюк Ю. І. Методичні вказівки до вивчення модуля «Інноваційні та інтерактивні технології навчання»: наук. метод. розробка. Львів: ЛННЦПО, 2018. 24 с.
25. Монолатій І. Львів: від міста-перехрестя до міста-жертви: Львів у романі Юрія Винничука «Танго смерті» // Місто: історія, культура, суспільство «Голокост і місто: простори вбивства - простори руйнації» / Інститут історії України НАН України. №9. С. 141–154.
26. Медведчук О. П. Специфіка неоміфологічного хронотопу в романі Юрія Винничука «Танго смерті». Publishing House “Baltija Publishing”, 2021.
27. Мотивація як фактор успіху навчальної діяльності / Харк. нац. пед. ун-т імені Г. С. Сковороди, наукова бібліотека ; уклад. : Грущенко С. І. ; вступ. ст. та бібліограф. ред. Неудачиної Т. І.; відп. ред. Коробкіна О. Г. Харків: ХНПУ, 2019. 40 с. URL: <http://surl.li/hnuez> (дата звернення: 05.07.2023).
28. Медведєва М. О., Колмакова В. О. Ігрові технології при вивченні математичної логіки. Теорія і практика використання інформаційних технологій в навчальному процесі: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції, 30-31 травня 2017 р., м. Київ, 2017. С.12–13.
29. Методика дистанційного навчання: збірник статей / За редакцією В. А. Ребрини. Хмельницький: ХОППО. 2020. 81 с.
30. Молодь і освіта в умовах викликів ХХІ століття: українсько-польський збірник матеріалів науково-практичної конференції науковців та студентів з міжнародною участю, м. Івано-Франківськ, 19 травня 2025 р. Івано-Франківськ: Супрун В.П., 2025. 147-151 с.
31. Мхитарян О., Олійник О. Особливості використання технології вебквесту на уроках української літератури. Педагогічний вісник. 2018. № 4 (63). С. 75-81.

32. Медіаграмотність на уроках суспільних дисциплін: Посібник для вчителя / за ред. В. Іванова, О. Волошенюк, О. Мокрогуза. Київ: Центр вільної преси, Академія української преси, 2016. 201 с.
33. Нова українська школа: як заохотити учнів читати українську літературу. Робочі сторінки для уроків позакласного читання, 5-6 класи / укладач Н.М. Котляренко. Кропивницький: КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського», 2023. 144 с.
34. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. Київ: МОН України, 2016. 34 с.
35. Нова українська школа: poradnik dla vchytelja / Za zag. red. Bıbık N. Kyyv: TOB «Vıдавничий дім «Плеяди», 2017. 206 с.
36. Нова українська школа: проблеми, здобутки, перспективи: інформаційно-аналітичний збірник. Упорядники: С. В. Кириленко, О. І. Кіян, І. Н. Євтушенко; за заг. ред. Ю. І. Завалевського. К. Чернівці: «Букрек». 2018. 192 с.
37. Назаренко Л. А. Урок літератури з використанням інформаційних технологій: науково-методичний посібник. Миколаїв: «Шамрай», 2011. 136 с.
38. Остапчук О. Від оптимізації до інноваційного розвитку: реформуємо методсистему. Директор школи. Київ, 2018. № 6. С. 35-40.
39. Педагогічна майстерність викладача вищої школи: збірник статей викладачів-слухачів курсів підвищення кваліфікації. Наук. керівник: д.пед. н., проф. А. В. Семенова. Одеса, 2018. 147 с.
40. Певень К., Хміль Н., Макогончук Н. Вплив штучного інтелекту на зміну традиційних моделей навчання та викладання: аналіз технологій для забезпечення ефективності індивідуальної освіти. Перспективи та інновації науки. 2023. Вип. 11 (29). С. 306-316.
41. Павлюк О., Салтикова Т. Використання мемів у викладанні французької мови. Інноваційна педагогіка. Вип. 61. Т. 2. 2023. С. 212-214.
42. Приходько А. Дидактичний потенціал використання Інтернет-мемів у процесі мовної підготовки здобувачів вищої освіти з числа іноземних громадян. Актуальні питання гуманітарних наук. Педагогіка. 2021. Вип. 39. Т.2. С.293-298.

43. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Open educational e-environment of modern University*. 2019. Special edition. С. 250–260.
44. Пометун О.І. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ, 2007. 144 с.
45. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Київ: А.С.К., 2015. С. 192.
46. Пагіря О. Відомий і невідомий Янівський концтабір // Збруч: інтернет-журнал. URL: <https://zbruc.eu/node/85555> (дата звернення: 25.09.2021).
47. Пагіря О. «Танго смерті»: музика за колючим дротом III Райху // Збруч: інтернет-журнал. URL: <https://zbruc.eu/node/91945> (дата звернення: 27.10.2021).
48. Присяжнюк С. Інтерактивні форми роботи на заняттях з української літератури. Українська мова і література в середніх школах, гімназіях, ліцеях та колегіумах. 2011. № 9. С. 52–56.
49. Рутар Х. Травмована чи міфологізована пам'ять? (на матеріалі роману "Танго смерті" Юрія Винничука). Львів, 2018.
50. Рудніцький Я. Е. Штучний інтелект в освіті: ChatGPT як ключовий інструмент для покращення навчання здобувачів освіти. Українські студії в європейському контексті. 2023. № 7. С. 324–327.
51. Скіцько О., Складанний П., Ширшов Р., Гуменюк М., Ворохоб М. Загрози та ризики використання штучного інтелекту. Електронне фахове наукове видання «Кібербезпека: освіта, наука, техніка». 2023. № 2(22). С. 6–18.
52. Складановська М. Г. Інноваційне навчання: активізація пізнавальної діяльності студентів: Навч. посібник. Видання друге, доповнене. Дніпропетровськ, 2017. 108 с.
53. Скоморовська Н. Використання технології критичного мислення на уроках української літератури. Укр. мова і літ. в шк. 2012. № 4. С. 28–31.
54. Старостенко С. В. Використання методів візуалізації на уроках української мови та літератури. URL: <http://surl.li/tgwis> (дата звернення: 15.03.2024).

55. Ситченко А. Л. До поняття і структури формування компетентного читача у шкільному курсі української літератури. Науковий вісник МНУ імені В. О. Сухомлинського. Педагогічні науки. 2019. № 3 (66). С. 207–211.

56. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методи навчання в навчанні: методика, теорія, досвід, проблеми: збірник наукових праць. VIP. 44. Київ: Вінниця: ТОВ Планер, 2016. С. 290–294.

57. Семенов О. М. Професійна підготовка майбутніх учителів української мови і літератури. Монографія. Суми: ВВП «Мрія-1» ТОВ, 2005. 404 с.

58. Талєб Н. Антикрихкість. Про (не)вразливе у реальному житті; пер. з англ. Микола Климчук. Київ: Наш Формат, 2018. 400 с.

59. Токмань Г. Методика навчання української літератури в середній школі. Київ, 2012. 312 с.

60. Україністика: нові імена в науці: матеріали III Міжнародної науково-практичної онлайн-конференції студентів і молодих науковців (Дніпро - Люблін, 7-8 травня 2024 року) / Горлівський інститут іноземних мов. Дніпро: ГІМ, 2024. 124 с.

61. Цимбалюк Ю. А. Перспективи використання штучного інтелекту в освіті. Інновації та інтеграція цифрових трендів освітянського простору в економіку знань. 2023. URL: <https://doi.org/10.36059/978-966-397-332-6-71>.

62. Цюняк О.П. Професійна підготовка майбутніх педагогів засобами дистанційного навчання в умовах карантину. Освіта дорослих: теорія, досвід, перспективи. 2020. Вип. 1 (17). С.106–115.

63. Чабала Т.М. Створення вправ для інтерактивного навчання з використанням технології ВЕБ 2.0. Методичні рекомендації. Математика в школах України. 2018. № 34–36. С. 3–35.

64. Чернишова С.В. Використання відеоматеріалів на уроках української мови та літератури під час дистанційного навчання. Сучасна освіта: методологія, теорія, практика. V Всеукраїнська науковопрактична конференція (з міжнародною участю) (31 травня 2022 року / 1 січня 2023 року). Дніпро: Акцент ПП. 2022. С. 201-204. URL: <http://surl.li/jifhf> (дата звернення: 22.07.2023).

65. Шуляр В. Сучасний урок української літератури: монографія. Миколаїв: Іліон, 2014. 553 с.
66. Шаров С. В. Сучасний стан розвитку штучного інтелекту та напрямки його використання. Українські студії в європейському контексті. 2023. № 6. С. 136–144.
67. Шаркань В. В. Комп'ютерно-інформаційні технології в освіті: навчально-методичний посібник. Ужгород, 2024. 54 с.
68. Яценко Т. О. Тенденції розвитку методики навчання української літератури в загальноосвітніх навчальних закладах (друга половина ХХ - початок ХХІ століття): монографія. Київ: Педагогічна думка, 2016. 360 с.
69. Bonk C.J., Graham C.R. The handbook of blended learning environments: Global perspectives, local designs. San Francisco: Jossey-Bass/Pfeiffer, 2006. 624 p.
70. Sadoski M. Conceptual Foundations of Teaching Reading. New York, London: The Guilford Press, 2004. 159 p.