

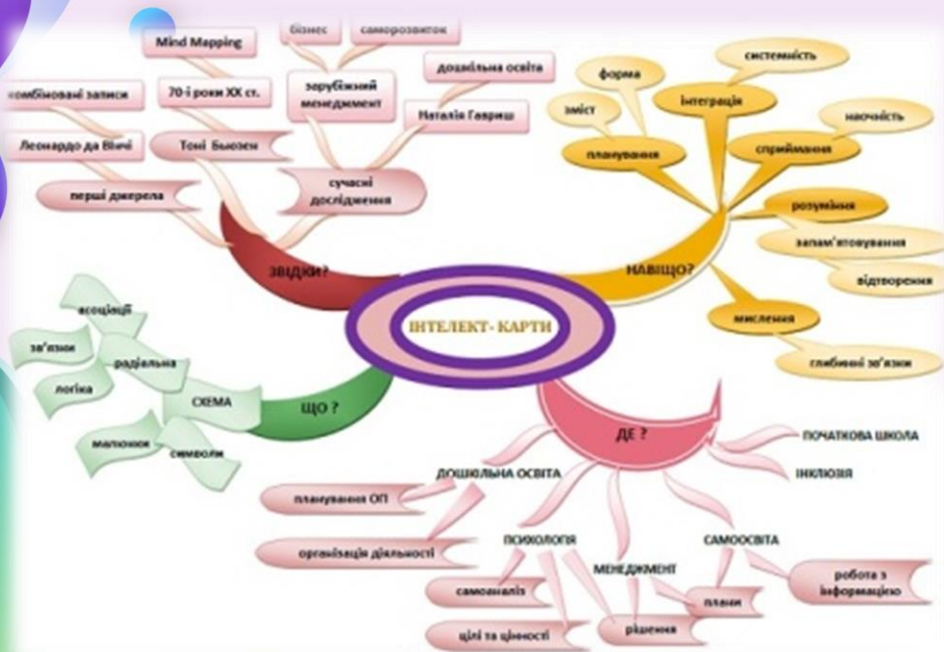
ДЕРЖАВНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД  
«ДНІПРОРУДНЕНСЬКИЙ ПРОФЕСІЙНИЙ ЛІЦЕЙ»

**ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ  
ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ТА  
ЛІТЕРАТУРИ ЗА ДОПОМОГОЮ ІНТЕЛЕКТ-КАРТ ТА СТІЧОК  
ЧАСУ**

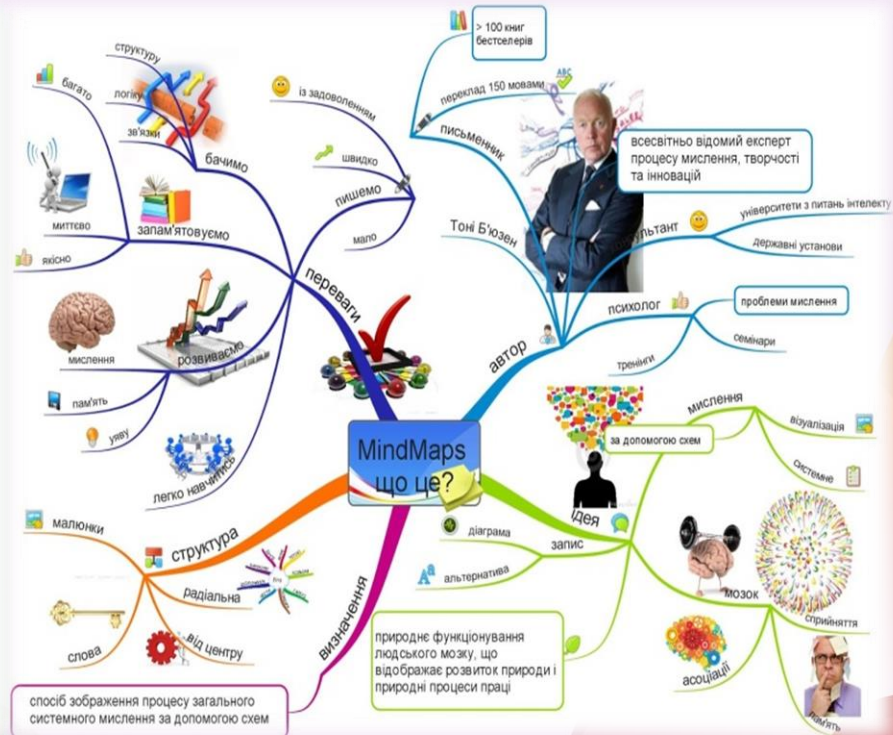
Підготувала:  
викладач української мови та  
літератури  
Олена Мироненко

*Учитись важко, а учить ще важче.  
Але не мусиш зупинятись ти.  
Як дітям віддаси усе найкраще,  
То й сам сягнеш нової висоти.*

*Петро Сингаївський*



**Інтелект карта, або карти мислення (mind-maps) – це відображення на папері ефективного способу думати, запам'ятовувати, згадувати, вирішувати творчі завдання, а також можливість уявити та наочно висловити свої внутрішні процеси обробки інформації, вносити до них зміни, удосконалювати.**





Автор методу ментальних карт - **Тоні Б'юзен** – відомий англійський письменник, лектор і консультант з питань інтелекту, психології навчання й проблем мислення, стверджує, що впровадження інтелект-карт може знайти застосування в будь-якій сфері життя.



«Ключ до істинного успіху ... слід шукати у відповіді на питання, наскільки раціонально я використовую свій інтелект взагалі та здатність до мислення зокрема».

**Таймлайни** (від англ. Timeline – подорожувати) – інструмент, за допомогою якого можна проілюструвати розвиток подій у просторі та часі.

Таким чином можна працювати з біографічними довідками, хронологіями, історіями різноманітних процесів та заходів.



# Ментальні карти

```
graph TD; A[Ментальні карти] --> B[Вивчення нового матеріалу]; A --> C[Систематизація вивченого]; A --> D[Повторення];
```

**Вивчення нового  
матеріалу**

**Систематизація  
вивченого**

**Повторення**

# ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ СТВОРЕННЯ МЕНТАЛЬНИХ КАРТ

## Крок 1

**Визначення основної теми  
або центрального об'єкта  
(ідея, подія, явище, герой,  
процес)**

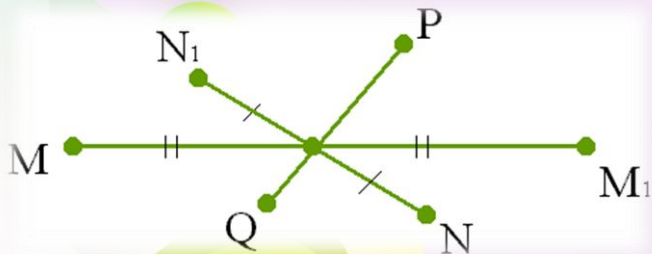


# ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ СТВОРЕННЯ МЕНТАЛЬНИХ КАРТ

## Крок 2

Розкриття центральної ідеї

Розміщення елементів  
першого рівня (гілки, зв'язки  
першого рівня)





# ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ СТВОРЕННЯ МЕНТАЛЬНИХ КАРТ

## Крок 3

### Розгалуження ідеї

Доповнення ментальної карти  
новими ідеями “дроблення  
інформації”



# ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ СТВОРЕННЯ МЕНТАЛЬНИХ КАРТ

## Крок 4

### Додавання графіки та СИМВОЛІВ



Редагування карти (за  
потребою)

# ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ СТВОРЕННЯ МЕНТАЛЬНИХ КАРТ

## Крок 5

### Презентація візуалізованої роботи

Накопичення та використання  
власних інтелект карт

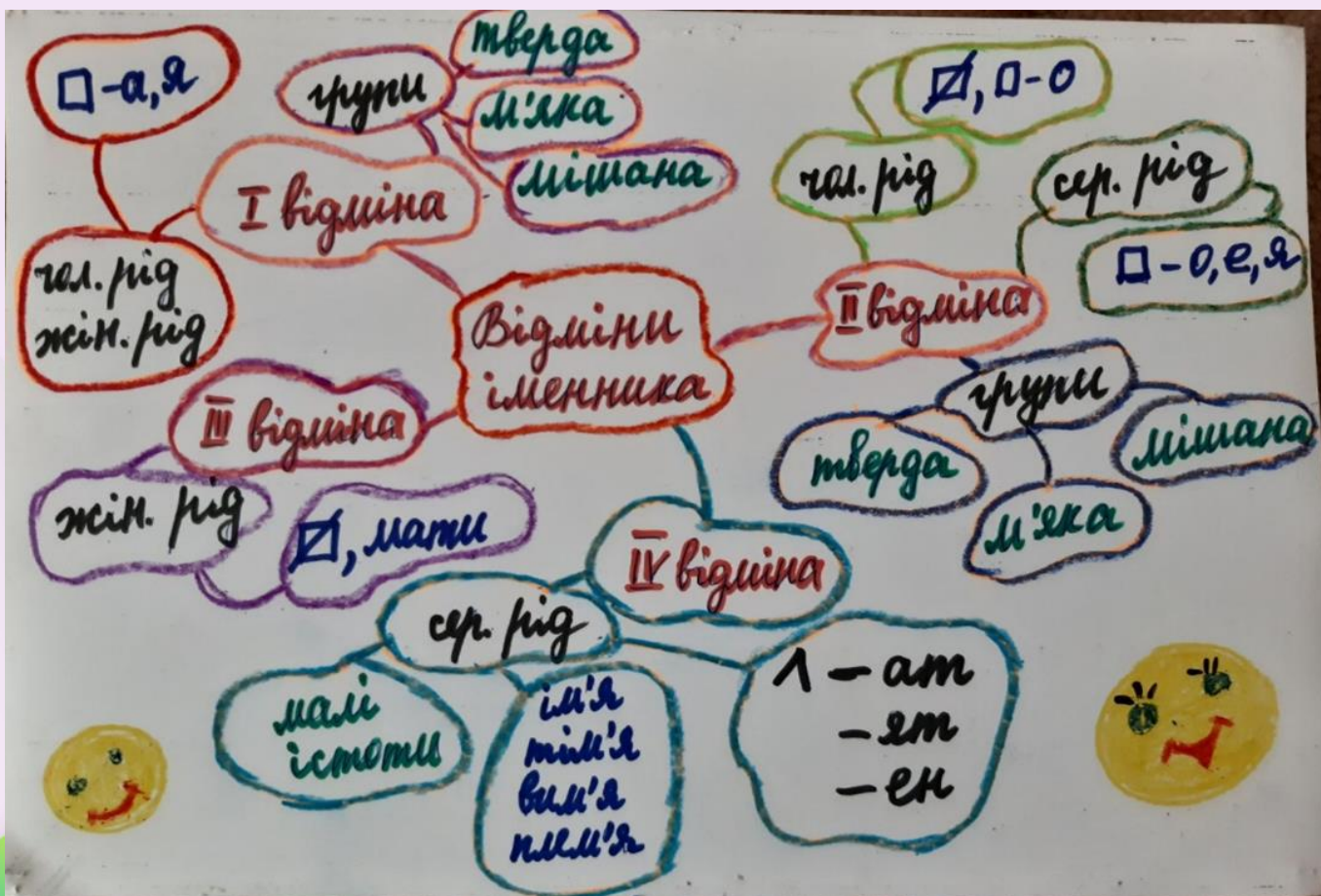


# ТЕМА: ЗВЕРТАННЯ



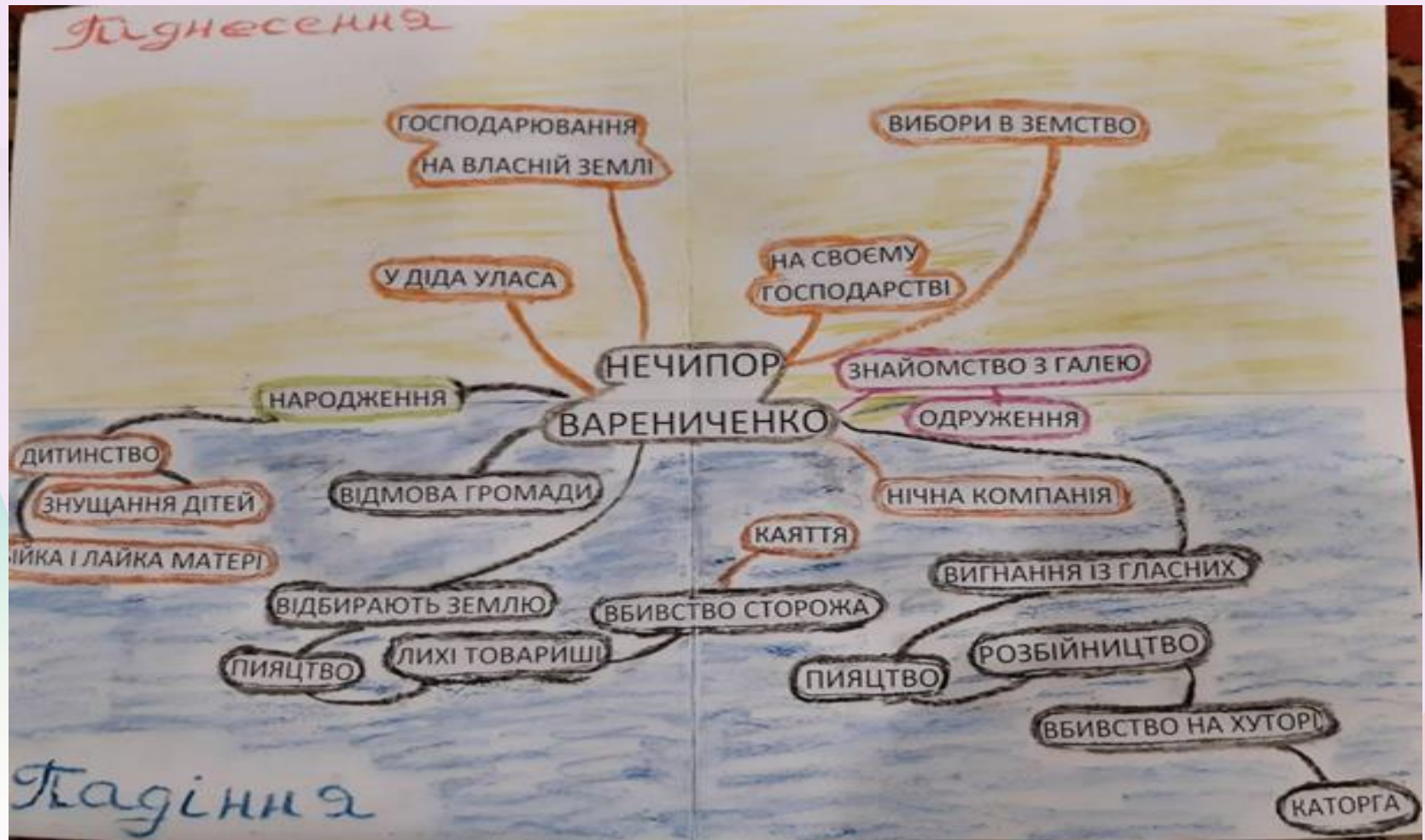
Актуалізація знань

# ТЕМА: ВІДМІНИ ІМЕННИКА



Актуалізація знань

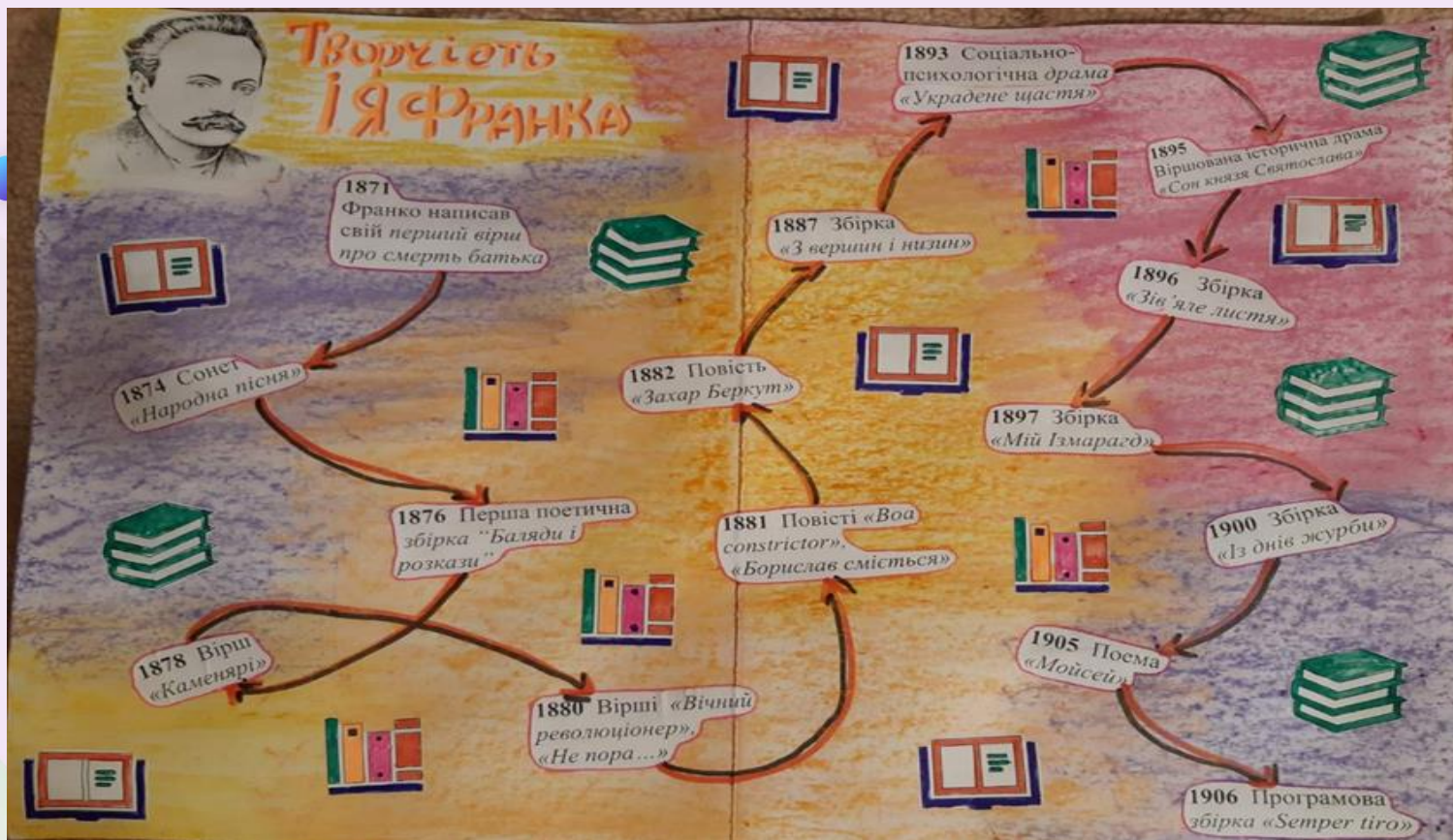
# «ПІДНЕСЕННЯ І ПАДІННЯ НЕЧИПОРА ВАРЕНИЧЕНКА»



# ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ІНТЕЛЕКТ КАРТ

- MindMeister
- Посилання на сайт: <https://www.mindmeister.com/ru>
  
- MindMup
- Посилання на сайт: <https://www.mindmup.com/>
  
- XMind
- Посилання на сайт: <http://www.xmind.net/>
  
- MindJetMindmanager
- Посилання на сайт: <http://www.mindjet.com/ru>

# ТВОРЧІСТЬ ІВАНА ФРАНКА



Вивчення нового матеріалу



# СЮЖЕТ ТВОРУ



## СЮЖЕТ ТВОРУ

1. Люди з юрби жалюються, що в лісі де вони живуть холодно, мало їжі, там не можна жити.

2. Молодий хлопець пропонує шукати дорогу з лісу, але з нього сміються. Дівчина його жаліє, але він ображається. Дівчина каже, що любить шевця.

4. Народ хоче іти за хлопцем, який показав їм мету життя.

3. Хлопець запевняє, що той — не орел, а кохати треба орлів, героїв. Хлопець жаліється на байдужість людей, рабську покору, те що вони вдовольнилися малим. І йде шукати дорогу до сонця.

5. Юрба визначила свого лідера, учителя, довірилась йому, побачила його силу й мужність (він одним поглядом приборкував хижих звірів)

6. Люди слідують за вождем, долають труднощі, гинуть. Він просить їх не боятися перешкод, які можуть бути на шляху

7. Вождь знесилений, він втомився. На секунду йому здається, що він загубив дорогу. Юрба зневіряється, сміється з нього, кидає в нього каміння, залишає його і йде назад до свого дому в лісі

8. До побитого камінням, але ще живого вождя підходить хлопчик із Казки. Йому здається, що це привид. Але той відсовує гілки й показує вождеві сонячне проміння й золоту браму Казки...

# ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ ДЛЯ СТВОРЕННЯ СТРИЧОК ЧАСУ

TimeRime

<http://timerime.com/>

WheninTime

<http://whenintime.com/>

Dipity

<http://www.dipity.com>

The background features a light lavender gradient. On the left side, there are large, overlapping abstract shapes in shades of purple, blue, and green. On the right side, there are similar shapes in shades of orange, pink, and red. Several small, solid-colored circles (blue, green, orange) are scattered across the background, some appearing to float or be part of the larger shapes.

ДЯКУЮ ЗА УВАГУ