

**THE TECHNOLOGICAL SECURING OF PROCESS
IN THE FORMATION OF INFORMATIONAL CULTURE OF
YOUNG TEEN-AGERS UNDER CONDITIONS
OF A SECONDARY EDUCATIONAL INSTITUTION**

**ТЕХНОЛОГІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ПРОЦЕСУ
ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ
МОЛОДШИХ ПІДЛІТКІВ В УМОВАХ
ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ**

Liubov Trifanina¹

DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-151-0-13>

Abstract. The formation of information culture of young teen-agers is a new process in the educational work of a secondary school, which requires a certain, preplanned organization. Therefore, there is a need to elaborate such technological securing, which would not only be aimed at forming an information culture in young teen-agers, but would also contribute to achieving high results in it.

Technological securing of the formation of information culture is a totality of forms and methods of educational work directed at the formation of information culture of young teen-agers in a secondary educational institution, and the equipment of this process by necessary material means, and as well a clear observance of the sequence in it, which guaranties the achievement of the set goals by a teacher.

The purpose of our research is theoretical study and practical application of technological securing of the process in the formation of informational culture of secondary educational institution's young teen-agers.

Research methods: interactive methods and theoretical methods (deductive method, systematization method, method of generalization of research results).

¹ Candidate of Pedago-gical Sciences,
Lecturer at Department of Psychology, Pedagogic and Social-Economic Subject,
National Academy of the State Border Service of Ukraine
named after Bohdan Khmelnytsky, Ukraine

The core of technological securing of the formation of information culture of young teen-agers under conditions of a secondary educational institution was a comprehensive program «Journey into the world of information», which consists of eight classes (four classes – educational hours, and the other four classes – educational hours with training elements).

For the formation of information culture at this age, we have used certain interactive methods and technologies for teaching information knowledge, namely: the method «Zigzag», the method «Fishbone», the method of brainstorming, and the RAFT-technology. We also for it applied the following interactive forms of education, such as: thematic holiday in the style of revue, web-quest, smart-mob, collage, speaker's tournament, debate, express-training in the library, school's IT-fest, virtual expedition, relay race of a knowledge, information crossword, thematic evening, case-study, KVN, contest of an advertising booklet and scribe-presentation.

Thus, the set of interactive forms, methods and technologies proposed and implemented by us, under conditions of a secondary educational institution, which, in turn, formed the technological securing for the formation of information culture, allowed young teen-agers to acquire the basics knowledge of information culture.

1. Вступ

Формування інформаційної культури у молодшому підлітковому віці є новим процесом у виховній роботі загальноосвітнього навчального закладу, який потребує певної, заздалегідь спланованої організації. Тому, постає необхідність у розробці такого технологічного забезпечення, яке було б не лише спрямоване на формування інформаційної культури у молодших підлітків, але й сприяло б досягненню високих результатів у ньому.

Метою нашого дослідження є теоретичне вивчення та практичне застосування технологічного забезпечення процесу формування інформаційної культури молодших підлітків в умовах загальноосвітнього навчального закладу.

Методи дослідження: інтерактивні методи і теоретичні методи (дедуктивний метод, метод систематизації, метод узагальнення результатів дослідження).

2. Поняття «Технологічне забезпечення процесу формування інформаційної культури молодших підлітків у загальноосвітньому навчальному закладі»

Технологія (грец. «technē» – мистецтво, майстерність і «logos» – слово, вчення) у значенні науки про майстерність у зв'язку з технічним прогресом. Провідним у будь-якій технології вважається детальне визначення кінцевого результату і точні досягнення його. А передумовами застосування поняття «технологія» щодо процесів у соціальній сфері є її запрограмованість, окресленість кінцевих властивостей передбаченого продукту, засобів його створення, а також реальне функціонування цих процесів.

Науково-технічний прогрес зумовив технологізацію не лише матеріального виробництва, а й інтенсивно проник у сферу культури, гуманітарного знання. Усі технології поділяють на два види: промислові і соціальні.

Для соціальних технологій вихідним і кінцевим результатом є людина. Соціальні технології гнучкіші за промислові. Проте неухильне дотримання послідовності навіть найрезультативніших процесів у соціальній сфері ще не гарантує досягнення необхідної ефективності. Адже людина є надто складною системою, на неї впливає багато зовнішніх чинників різної сили і спрямованості, тому заздалегідь передбачити ефект конкретного впливу на неї неможливо. Специфіка соціальних технологій полягає в можливості пристосування їх до будь-яких умов, оскільки вони здатні скоригувати недоліки процесів і методик технологічного процесу [3, р. 56–57].

Науковий термін «технологія виховання» вперше ввів у педагогічну науку А. С. Макаренко, проте донині це поняття не набуло широкого використання. [14, р. 432].

За А. С. Макаренка під технологією розуміють «Науково обґрунтовану стратегію, тактику і процедуру виховання» [12, р. 258].

Специфіка технології виховання полягає у тому, що у ній конструюється і здійснюється такий виховний процес, який повинен гарантувати досягнення поставленої мети. Технологічний підхід включає такі компоненти: постановку цілей (мети та завдань), їх максимальне уточнення; чітку орієнтацію всього процесу виховання; орієнтацію виховних цілей і процесів виховання на досягнення результатів; корекцію виховання; заключну оцінку результатів [5, р. 6].

Ключовим до розуміння технологічної побудови виховного процесу є орієнтація на чітко поставлені цілі [9, р. 23].

Поняття «забезпечення» означає надання достатніх для життя матеріальних засобів, необхідних для діяльності, функціонування чогонебудь [2, р. 2].

У контексті нашого дослідження на основі проаналізованих вище понять під технологічним забезпеченням процесу формування інформаційної культури молодших підлітків у загальноосвітньому навчальному закладі ми будемо розуміти сукупність форм та методів виховної роботи, спрямованих на формування інформаційної культури молодших підлітків у загальноосвітньому навчальному закладі, та оснащення даного процесу необхідними матеріальними засобами, а також чітке дотримання послідовності у ньому, що гарантує досягнення намічених педагогом цілей.

3. Базис технологічного забезпечення процесу формування інформаційної культури молодших підлітків у загальноосвітньому навчальному закладі

Стрижнем технологічного забезпечення щодо формування інформаційної культури молодших підлітків загальноосвітнього навчального закладу стала комплексна програма «Мандрівка у світ інформації», яка складається з восьми занять (чотири заняття – виховні години, а інші чотири заняття – виховні години з елементами тренінгу).

Метою програми «Мандрівка у світ інформації» є підвищення рівня сформованості основ інформаційної культури у молодших підлітків.

Завданнями програми «Мандрівка у світ інформації» виступає:

- набуття молодшими підлітками знань, які стосуються інформації та інформаційної діяльності;
- формування у молодших підлітків критичного мислення;
- формування у молодших підлітків комунікативних навичок та ораторської майстерності;
- виховання у молодших підлітків цілеспрямованості та навичок планування і організації своєї діяльності;
- формування навичок оперативності і лабільності;
- формування інформаційної спрямованості;
- вмотивування вдосконалювати та розвивати самого себе.

Структура програми «Мандрівка у світ інформації» представлена у таблиці 1.

**Структура комплексної програми
«Мандрівка у світ інформації»**

Форма	Кількість занять	Мета
Виховна година «Зупинка № 1 – Скарбничка інфознань»	2 заняття	Ознайомити молодших підлітків з сучасними інформаційними знаннями.
Виховна година «Зупинка № 3 – Підліток у світі інформації»	2 заняття	Навчити молодших підлітків умінням самостійно як знаходити потрібну інформацію так і працювати з нею, а також адекватно її сприймати.
Виховна година з елементами тренінгу «Зупинка № 2 – Завжди себе розвивай і про це не забувай!»	2 заняття	Зацікавити молодших підлітків отримувати нову інформацію та ділитися нею з іншими.
Виховна година «Зупинка № 7– Інформаційна стежинка»	2 заняття	Спрямувати молодших підлітків на необхідність володіти інформаційною культурою в сучасному суспільстві.
Виховна година «Зупинка № 4 – Життєдайна сила спілкування»	2 заняття	Сформувати у молодших підлітків комунікативні навички та вміння привернути увагу аудиторії до певної інформації.
Виховна година з елементами тренінгу «Зупинка № 5– Ланцюжок»	2 заняття	Розвинути у молодших підлітків критичне мислення.
Виховна година з елементами тренінгу «Зупинка № 6 – Комфорт-територія!»	2 заняття	Виробити у молодших підлітків навички оперативності та лабільності.
Виховна година з елементами тренінгу «Зупинка № 8 – Від старту до фінішу!»	2 заняття	Скоординувати молодших підлітків на досягнення поставлених цілей.
Усього		16 занять

В даній комплексній програмі «Мандрівка у світ інформації» заняття у формі виховних годин під назвами «Скарбничка інфознань», «Підліток у світі інформації», «Життєдайна сила спілкування» та «Інформаційна стежинка» базувалися на таких інтерактивних методах та технологіях навчання інформаційним знанням як: *метод «Зи-*

згаз», метод «Фішбоун», метод мозкового штурму, та RAFT-технологія. А заняття у формі виховних годин з елементами тренінгу під назвами «Завжди себе розвивай і про це не забувай!», «Ланцюжок», «Комфорт-територія!» та «Від старту до фінішу!» частково базувалися на такій інтерактивній формі, як *тренінг*, оскільки дана форма виховної роботи дає її учасникам змогу не лише почути думку педагога чи подивитися на таблиці або схеми, але й практично застосувати отримані знання і перетворити їх на вміння.

Інтерактивний метод «Зигзаг» – це педагогічний прийом, який використовується педагогом для засвоєння великого об'єму інформації учнями за короткий термін. За допомогою даного методу учні мають змогу навчитися виділяти основне у тексті та систематизувати інформацію в цілому [22, р. 26–29].

Обидва заняття у формі виховної години під назвою «Скарбничка інфознань» проводились за допомогою *інтерактивного методу «Зигзаг»*, на яких було розкрито такі теми: *Інформація та інформаційні процеси; Інформаційна культура.*

Даний *інтерактивний метод «Зигзаг»* дозволив молодшим підліткам за два заняття у формі виховної години досить швидко, а за рахунок їх інтересу і не помітно для них, опанувати значний об'єм необхідного теоретичного матеріалу, завдяки якому засвоювались базові інформаційні знання.

Інтерактивний метод «Фішбоун» – це один з методичних прийомів, який можна використовувати в групах. Дослівно він перекладається з англійської мови, як «Рибна кістка» або «Кістяк риби», який спрямований на розвиток критичного мислення учнів в наочно-змістовній формі.

Суть даного методичного прийому – встановлення причинно-наслідкових взаємозв'язків між об'єктом аналізу і впливаючими на нього факторами, вчинення обґрунтованого вибору. Додатково метод дозволяє розвивати навички роботи з інформацією і вміння ставити і вирішувати проблеми.

В основі *методу «Фішбоун»* лежить схематична діаграма у формі риб'ячого кістяка. У світі дана діаграма широко відома під ім'ям Ішикави (Ісікава) – японського професора, який і винайшов метод структурного аналізу причинно-наслідкових зв'язків. Схема *методу*

«Фішбоун» є графічним зображенням, що дозволяє наочно продемонструвати певні в процесі аналізу причини конкретних подій, явищ, проблем і відповідні висновки або результати обговорення [1, р. 53–54].

Інтерактивний метод «Фішбоун» використовувався нами тільки на першому занятті у формі виховної години під назвою «Підліток у світі інформації». Педагогічне проблемне питання методу «Фішбоун», який ми проводили серед молодших підлітків «Чи потрібно бути сьогодні тобі з інформацією на «ти»?». А на другому занятті під назвою «Підліток у світі інформації» розповідалось про те, як правильно знаходити потрібну інформацію самостійно, на що потрібно звертати свою увагу, коли передасте чи отримуєте інформацію.

Завдяки використанню нами *інтерактивного методу «Фішбоун»* молодші підлітки на першому занятті у формі виховної години під назвою «Підліток у світі інформації» спочатку зрозуміли, що саме та чому їм потрібно це вивчати, відповідно на другому занятті вже з легкістю приступили до цього.

Інтерактивний метод мозкового штурму. Сам термін був запропонований Алексом Осборном в його класичній книзі «Прикладне уявлення: принципи творчого рішення проблем». Іноді даний метод може мати таку назву, як метод «мозкової атаки» або метод «брейнстормінг».

Метод мозкового штурму використовується для того, щоб створити банк ідей, потім з яких можна б було вибрати одну саму найкращу ідею. Робота у групі (чи у парі), використовуючи даний метод, дозволяє учаснику отримати набагато більший заряд енергії, більшу впевненість у своїх силах, чим він би працював один [6, р. 143–144].

Проблемне питання сьогодні, яке було запропоновано нами молодшим підліткам під час проведення *методу мозкового штурму* «Наші очікування від володіння інформаційною культурою?». На даний метод відводилось два заняття у формі виховної години поспіль під назвою «Інформаційна стежинка».

Альтернативою методу мозкового штурму є метод Едварда де Боно «Шість капелюхів мислення», за допомогою якого можна розглядати питання, в нашому випадку, «Наші очікування від володіння інформаційною культурою?», з різних точок зору.

Цей метод передбачає у певній послідовності змінювати різнокольорові капелюхи, яких є шість. Кожний колір вказує на певний спосіб мислення.

Першим одягається капелюх білого кольору, який символізує чистий аркуш паперу, потім жовтий, чорний, червоний, зелений і заключним синій.

Білий капелюх – мислимо фактами, цифрами, без емоцій і суб'єктивних оцінок; жовтий капелюх – шукаємо переваги, виділяємо позитивні сторони і аргументуємо; чорний капелюх – виявляємо суперечності, недоліки, їх причини; червоний капелюх – проявляємо різноманітні емоції пов'язані з розглянутою проблематикою; зелений капелюх – здійснюємо пошук нових граней в досліджуваному матеріалі; синій капелюх – аналізуємо отримані дані, підводимо підсумки.

На початку проведення заняття педагог коротко знайомить молодших підлітків із загальною концепцією методу «Шість капелюхів мислення», далі позначає проблемне питання. Робота починається з того, молодші підлітки, що беруть у ній участь «надягають капелюх» одного і того ж кольору і дивляться оцінюючим поглядом на ситуацію по черзі.

Весь час під синім капелюхом перебуває модератор (в нашому випадку – педагог) записує сказане на папір і в кінці заняття підсумовує отримані результати [17, р. 44].

Інтерактивний метод мозкового штурму або метод «Шість капелюхів мислення» спрямовує молодших підлітків на подальшу інформаційну діяльність.

Інтерактивна RAFT-технологія – це педагогічний прийом, спрямований на створення письмових текстів певної тематики. Твори можуть відрізнятися за жанром і оформленням. Даний метод навчає учнів розглядати тему з різних сторін і точок зору та навичкам писемного мовлення. Він є одним із способів навчання критичного мислення, формує систему суджень, сприяє вмінню аналізувати зміст, формулювати свої обґрунтовані висновки, вносити свої оцінки. Аббревіатура «RAFT» розшифровується як «Роль», «Аудиторія», «Форма» і «Тема». Отже, проведення *інтерактивної «RAFT-технології»* з учнями відбувається через процедуру: «Роль – Аудиторія – Форма – Тема» [15, р. 34].

Тема *інтерактивної «RAFT-технології»*, яку ми проводили з молодшими підлітками «*Ораторське мистецтво: Знамениті оратори.*» Аудиторію та форму *інтерактивної «RAFT-технології»* вони

обирали самостійно. На даний вид педагогічної технології відводилось лише одне заняття у формі виховної години під назвою «*Життєдайна сила спілкування*». Друге заняття у формі виховної години під назвою «*Життєдайна сила спілкування*» було присвячено темі відповідної до назви. На цьому занятті ми намагались розповісти молодшим підліткам про спілкування, яким воно буває та його значення у нашому житті.

Інтерактивна «RAFT-технологія» надала змоги молодшим підліткам спробувати себе у ролі оратора і водночас побачити та скорегувати всі свої недоліки усних та письмових комунікацій або, навпаки, лише їх вдосконалити.

На виховних годинах з елементами тренінгу під назвою «*Комфорт-територія!*» нами проводились рухливі ігри. *На виховних годинах з елементами тренінгу* під назвою «*Ланцюжок*» – вправи та ігри на логіку. Під час *виховних годин з елементами тренінгу* під назвою «*Від старту до фінішу!*» нами використовувались ігри на місцевості. *На виховних годинах з елементами тренінгу* під назвою «*Завжди себе розвивай і про це не забувай!*» ми застосували вправи на мотивацію.

Завдяки даним видам ігор та вправ молодші підлітки мали змогу розвинути критичне мислення, виробити навички оперативності, лабільності та цілеспрямованості, а також проявити свій інтерес як до отримання інформації, так і до передавання її іншим.

4. Додаткові форми виховної роботи щодо формування інформаційної культури молодших підлітків

Крім цих шістнадцяти занять нами були використані додаткові форми виховної роботи щодо формування інформаційної культури молодших підлітків, які слугували для наших учнів молодшого підліткового віку як закріпленням вже набутих ними інформаційних знань, так і певною практикою під час якої вони мали змогу отримати нові інформаційні знання та навчитися новим умінням та навичкам інформаційної діяльності.

Кожна додаткова форма виховної роботи щодо формування інформаційної культури молодших підлітків була розрахована на окреме заняття, яких було усього шістнадцять. Разом з комплексною програмою

виховних годин (містить шістнадцять занять) вони утворили тридцять два заняття, які були розподілені на протязі навчального семестру тривалістю шістнадцять тижнів по два заняття на кожному тижні, з яких одне заняття було присвячене комплексній програмі «Мандрівка у світ інформації», а друге заняття – додатковій формі виховної роботи щодо формування інформаційної культури молодших підлітків.

Так, першою додатковою формою виховної роботи щодо формування інформаційної культури молодших підлітків були *тематичне свято «В гостях у пані Інформаційної культури»* до Всесвітнього дня інформації та естафета знань «Инфознайка».

Щорічно 26 листопада в багатьох країнах світу відзначають Всесвітній день інформації (World Information Day), який з 1994 року проводиться за ініціативою Міжнародної академії інформатизації (МАІ). *Тематичне свято «В гостях у пані Інформаційної культури»* було проведено в стилі ревію.

Ревю (від фр. *revue* – огляд) – це естрадне або театральне видовище-огляд, що складається з невеликих сцен, номерів, різних за жанром, але об'єднаних спільною, переважно злободенною темою [21, р. 342].

Молодші підлітки були поділені нами на десять груп, в кожній – по три чоловіка. Кожна група була одягнута у власноруч розроблені костюми, які відповідали своїй тематиці. Таких тем, як і груп було усього 10, а саме: «Комп'ютер», «Книга», «Інтернет», «Бібліотека», «Мовлення», «Зовнішній вигляд», «Телефон», «Електронний лист», «Мова поз та жестів», «ЗМІ». Всі виступи на сцені супроводжувались музикою та танцем.

Перша група виконувала *пісню «О, мій комп'ютере»* (невідомий автор слів) [18], яка відображала необхідність володіння комп'ютерною грамотністю у наш час.

Друга група – озвучила *15 причин читати більше*, метою яких було нагадати важливість книги у нашому сучасному інформаційному суспільстві.

Третя група виступала з *частівками*, за допомогою яких було пояснено наскільки корисною може бути мережа Інтернет, якщо нею правильно користуватися.

Четверта група декламувала *вірші* під назвами: «Бібліотека» (автор А. Бенза) [19], «На книжкових полицях...» (невідомий автор) [20] і

«Книга» (автор О. Чижішин) [19] завдяки яким пропагувалась потреба відвідування бібліотеки.

П'ята група виконуючи *танок зі стрічками*, розіграла *міні-сценку «Культура й мовлення»* та заспівала *пісню «Чарівні слова»* (автор слів Н. Красоткіна) [10]. Все це слугувало акцентуванню уваги на тому, що потрібно не забувати культуру мовлення, яка є досить значимою під час спілкування.

Шоста група продемонструвала *показ різних стилів одягу (стиль «кантрі», спортивний стиль, джинсовий стиль, народний стиль, романтичний стиль, мисливський стиль, стиль «сафарі», міський або діловий стиль, стиль «Голівуд»)* під назвою *«На свято та будень»*, що надало можливості усім присутнім як ознайомитись з різними стилями одягу, так і зрозуміти роль культури зовнішнього вигляду у нашому житті.

Сьома група розіграла *міні-сценки «Так ось задзвенів телефон. Етикет розмови по телефону»* (автор слів В. Могилей) [13], метою яких було з'ясувати для себе, як правильно вести розмову по телефону в побуті та в екстремальних ситуаціях при спеціальному виклику служб порятунку.

Восьма група розіграла *театральну мініатюру у вигляді міми та пантоміми* під назвою *«Хороший співрозмовник»*, метою якої було показати значущість культури мови поз та жестів під час спілкування.

Дев'ята група озвучила *правила сетікету (етикет електронної пошти або правила написання електронного листа)*, мета яких полягала у розумінні наскільки важливо притримуватись культури електронного листування.

Десята група виконала *танцювальний номер «Привіт від мас-медіа!»* у спеціальних власноруч розроблених тематичних костюмах (костюми: *«Радіо», «Телебачення», «Преса»*). Метою цього *танцювального номера «Привіт від мас-медіа!»* було ознайомити з такими основними складовими мас-медіа, як радіо, телебачення і преса та їх корисне призначення у повсякденному житті.

Завдяки даній формі виховної роботи, як *тематичне свято «В гостях у пані Інформаційної культури»*, присвячене Всесвітньому дню інформації ми, по-перше, познайомили молодших підлітків з датою проведення цього свята, яке існує у світі; по-друге, розкрили сутність поняття «інформаційна культура».

Естафета знань під назвою «*Інфознайка*» була спрямована на перевірку і одночасно систематизацію та закріплення інформаційних знань молодшими підлітками, які отримали під час перших занять проведених за комплексною програмою «Мандрівка у світ інформації». Дана додаткова форма виховної роботи дозволяє нам з'ясувати наскільки успішно молодші підлітки засвоїли матеріал пов'язаний з інформацією, що їм вдалося краще запам'ятати, а з чим ще в них виникають складнощі, і на що саме нам потрібно звернути більшу увагу при вивченні даного матеріалу та потребу у повторному занятті для тих учнів, які показали низький рівень своїх знань. Саме *естафета знань «Інфознайка»*, як інтелектуальна гра, надає можливість всім молодшим підліткам проявити свої інформаційні знання, займати активну позицію у грі, створити мотивацію для подальшого вивчення та поглиблення своїх інформаційних знань та навчитися працювати згуртовано у колективі.

Для проведення *естафети знань «Інфознайка»* попередньо нами був розподілений клас на дві, рівні за кількістю учнів, команди. Усього було 20 запитань (на інформаційну тематику) різної складності, але всі вони мали коротку однозначну відповідь. Переможцем обирали команду, кількість набраних балів, якої була більша за іншу команду.

Наступною додатковою формою виховної роботи щодо формування інформаційної культури молодших підлітків був *шкільний ІК-фест (шкільний фестиваль інформаційної культури)*.

Фестиваль – це суспільне святкування, яке супроводжується показом, переглядом яких-небудь видів мистецтва. Проводиться в декілька етапів [16, р. 675].

Метою нашого *шкільного ІК-фесту* був розвиток сприйняття інформації у молодших підлітків.

ІК-фест проводився серед учнів 5-6 класів на майданчику біля школи, який передбачав шість зон: зона міні-читального залу, інтелект-зона, зона виставкового залу, арт-зона, танцмайданчик, фан-зона.

Зоною міні-читального залу керував шкільний бібліотекар, який презентував нові надходження бібліотеки (книги, журнали, газети) учням. Вони в свою чергу могли не тільки роздивлятися цікаву для них літературу, але і взяти її додому, згідно з правилами шкільної бібліотеки.

В інтелект-зоні учні мали можливість спробувати себе в скоромовках, у декламуванні запропонованих фігурних віршів, відгадати загадки та прийняти участь у поясненні значень певних фразеологізмів, а також розгадати ребуси намальовані на асфальті крейдою у спеціально відведеному майданчику інтелект-зони. Відповідальний за зону був вчитель української мови та літератури.

Зона виставкового залу являла собою виставку плакатів, створених учнями на інформаційну тематику. Очоловав дану зону вчитель малювання.

В арт-зоні молодші підлітки мали змогу на своє обличчя нанести аква-грим з інформаційними елементами.

На танцмайданчику учні вивчали елементи танцю різних народів світу (гопак, віденський вальс, мазурка, самба, румба, сальса, танго, сіртакі, фламенко, менует, лезгинка, полька). В цьому їм допомагали тренер Дому танців та шкільний вчитель музики.

Для дітей також була організована фан-зона, де вони мали можливість перепочити та випити прохолодні напої.

Завдяки *шкільному ІК-фесту* ми намагалися навчити молодших підлітків більш швидко та точно сприймати інформацію з оточуючого їх середовища.

Веб-квест, як один із додаткових форм виховної роботи щодо формування інформаційної культури молодших підлітків.

Англійське слово «Quest» означає «виклик, пошук, пригода». Квест – це пригода, як правило ігрова, під час якої учаснику або учасникам потрібно пройти низку перешкод для досягнення певної мети [24, р. 45].

Квест – форма проведення колективного спортивно-інтелектуального змагання, підґрунтям якого є послідовне виконання задалегідь підготовлених завдань командами або окремими виконавцями. Під час гри команди вирішують логічні завдання, здійснюють пошук на місцевості, прокладають оптимальні маршрути переміщення, шукають підказки, знаходять оригінальні рішення. Після завершення чергового завдання команди переходять до виконання наступного. Перемагає команда, яка виконала всі завдання швидше інших [7, р. 42].

Веб-квест відрізняється від квесту лише використанням учасниками змагання інтернет-ресурсів при виконанні задалегідь підготовлених завдань командами.

Веб-квест «Юний дослідник». Молодші підлітки були розділені на дві команди. Кожна з команд отримала конверт з першим завданням. Усього було п'ять конвертів із завданнями, які потрібно було спочатку відшукати, а потім розв'язати. Винагородою для учасників веб-квесту «Юний дослідник» став вільний час за комп'ютером на уроці інформатики.

Завдяки такої додаткової форми виховної роботи, як *веб-квест* під назвою «Юний дослідник» молодші підлітки мали змогу навчитися навичкам самостійного здобуття будь-якої інформації.

Також нами були використані такі додаткові форми виховної роботи щодо формування інформаційної культури молодших підлітків, як: *експедиція «Евріка»*, *конкурс рекламних буклетів «Teen-agers в інформаційному водоспаді»*, *експрес-заняття у бібліотеці «Щасливий пошук»*, *смайт-моб «Ера ІК»*.

Віртуальна експедиція (Подорож). Відповідно до навчального матеріалу вибирається маршрут, транспорт, склад експедиції. Всі учасники експедиції поділяються на групи, очолювані керівниками, заступниками керівників. Кожна група складає програму, перелік необхідного майна, визначає, що має бути результатом виконання програми. На наступному етапі групи представляють свої плани. Керівник оцінює роботу груп [8, р. 76].

Наша *віртуальна експедиція* під назвою «Евріка» налічувала лише одну команду фахівців з інформології, в обов'язки якої входило безпосереднє прийняття участі у досягненні результату за визначеною нами програмою та переліком необхідного майна. Назва експедиції походила від назви умовного корабля «Евріка», маршрут якого пролягав через море «Інформація». На борту корабля «Евріка» всі члени команди оперували такими якостями, як: ерудованість, веселість, розумність, інтелектуальність, кмітливість, активність. Звідси походила сама назва корабля «Евріка», оскільки кожна літера відповідає певній якості членів команди. Кожний учасник експедиції мав при собі папір формату А4, зошит, ручку, простий олівець. Обладнанням для *віртуальної експедиції «Евріка»* слугували столи, стільці, книги, словники, енциклопедії, комп'ютер, пізнавально-розважальний журнал «Куля». На своєму шляху команда зустріла п'ять островів, які мали назву «Юний читач», «Довідка», «Електроніка», «Енциклопедіус», «Періодика».

Кожен острів являв собою стіл зі стільцями, на якому було розміщено відповідне обладнання. На них вона робила зупинки та виконувала певні завдання.

Першою зупинкою був острів «*Юний читач*». Завданням для команди на цьому острові було вивчити побудову книги, яке полягало у поглибленому знайомстві з елементами книги (анотація, передмова, післямова, зміст, словник). У своїх зошитах їм потрібно було фіксувати всю корисну інформацію.

Другою зупинкою став острів «*Довідка*», де завданням для учасників експедиції було ознайомитись з довідковою літературою, а саме словниками. З'ясувати їх види, структуру, призначення та використання. Отриману інформацію зафіксувати у свої зошити.

На острові «*Енциклопедіус*», третьою зупинки корабля «*Еврика*», команда вивчала види, структуру, призначення та правила користування енциклопедій і робила нотатки у зошитах.

Острів «*Електроніка*» став четвертою по програмі зупинкою, де учасники експедиції намагалися відшукати певні незнайомі для них слова в запропонованих нами інтернет-словниках та інтернет-енциклопедіях і записати їх у свої зошити.

Для пошуку слів в інтернет-енциклопедіях були запропоновані нами наступні посилання: (<https://uk.wikipedia.org>), (<http://ukrlib.com.ua>), (<http://history.org.ua/uk>).

В інтернет-словниках молодші підлітки знаходили слова за такими посиланнями: (<http://slovopedia.org.ua>), (<http://sum.in.ua>), (<http://rozum.org.ua>).

На п'ятій зупинці – острові «*Періодика*» учасники команди, використовуючи пізнавально-розважальний журнал, повинні були прочитати кожен свій уривок статті та викласти на папері формату А4, так основну інформацію прочитаного, щоб при обміні нею інший учасник команди зрозумів про що йшла мова.

Результатом *віртуальної експедиції «Еврика»* було зосередження молодших підлітків на інформаційну діяльність.

Конкурс рекламних буклетів.

Буклет (від фр. bouclett – кільце, пряжечка) – видання на одному аркуші паперу друкованого матеріалу, який складається згинами у вигляді книжечки. Не потребує розрізування під час читання. У буклеті

друкують рекламні та інші інформаційні матеріали про товари й послуги, програми для проведення різних акцій соціально-економічного, політичного чи культурологічного спрямування, путівники, рекомендації щодо користування технічними засобами, товарами широкого вжитку тощо. Видаються великими тиражами [4, р. 63].

Реклама – це ігровий прийом, який дозволяє цікаво та оригінально довести, якою важливою є обізнаність з тим чи іншим явищем в сучасному суспільстві [8, р. 76].

Конкурс рекламних буклетів на тему «*Teen-agers в інформаційно-му водоспаді*» полягав у розробці молодшими підлітками оригінальних, змістовних, цікавих буклетів, в яких висвітлювалась проблема взаємодії сучасних учнів молодшого підліткового віку з великим неконтрольованим обсягом інформації та її вирішення. Нами оцінювався дизайн рекламного буклету, його зміст та запропоновані ними шляхи вирішення даної проблеми, виходячи із свого віку. Завдяки даному конкурсу ми намагалися спрямувати молодших підлітків на вивчення проблем, пов'язаних з інформацією, з якими стикається кожен їх ровесник в нашому сучасному суспільстві. А також налаштувати молодших підлітків на боротьбу з існуючими інформаційними проблемами в їх віці та пропагування інформаційної культури серед своїх ровесників, як основного способу вирішення даних інформаційних проблем.

Експрес-заняття у бібліотеці – це одноразове, більш стисле, але змістовне викладання бібліотекарем (педагогом) навчального матеріалу, розрахованого на декілька занять.

Метою *експрес-заняття у бібліотеці «Щасливий пошук»* було оволодіння молодшими підлітками електронним каталогом, введенням пошуку (за автором, назвою, ключовим словом), а також навчитися працювати з карточним каталогом. Дане заняття проводилось фахівцями бібліотеки.

Завдяки такій додатковій формі виховної роботи, як *експрес-заняття у бібліотеці* під назвою «*Щасливий пошук*» ми намагалися позбавити молодших підлітків всіх труднощів, які виникають при інформаційному пошуку, тим самим збільшити в них бажання отримувати інформацію та володіти нею.

Смарт-моб (з англ. «Smart mob» – розумний натовп) – форма проведення масової акції, зазвичай організованої через Інтернет або інші

сучасні засоби комунікації, в якій велика кількість людей оперативно збираються у громадському місці протягом декількох хвилин виконують заздалегідь узгоджені дії (сценарії) інформативного характеру і потім швидко розходяться [7, р. 41].

Нами був спланований та організований *смарт-моб «Ера ІК»*, учасниками якого були учні 5-6 класів загальноосвітніх навчальних закладів. Назва нашого *смарт-мобу «Ера ІК»* розшифровується, як ера інформаційної культури та інформує нас про те, що вже на протязі довгого часу суспільством висувається така вимога перед молоддю, як володіння інформаційними знаннями і культурою поведінки при роботі з інформацією, тобто інформаційною культурою. Метою даного заходу було зосередити увагу суспільства на необхідності формування інформаційної культури у молодшого підлітка та змотивувати самих молодших підлітків завжди ділитися інформацією з їх оточенням.

Розпочинався наш *смарт-моб «Ера ІК»* з таких слів *«Не можливо на нашій планеті Земля уявити життя без «ІК»* (інформаційної культури). А сам виступ молодших підлітків слугував поясненням цих слів.

Додатковими формами виховної роботи щодо формування інформаційної культури молодших підлітків були і *турнір ораторів, створення інформаційного кросворду та вечір «Читання на табуретках», скрайб-презентація.*

Турнір ораторів – форма колективної групової справи, яку проводять у формі змагання з метою визначення серед учнів кращих у ораторському мистецтві. Вчитель готує теми для виступу ораторів, збирає пропозиції від дітей, проводить жеребкування серед учасників з метою визначення тем виступів, послідовності. Педагог також доводить до відома учасників вимоги щодо виступів: тривалість виступу, обґрунтованість, доказовість, чіткість, виразність, артистизм тощо. Учні виступають по черзі, з дотриманням вимог, критеріїв, намагаються розкрити тему за визначений час. Закінчується турнір підбиттям журі загальних підсумків і визначенням кращого оратора, розподілом номінацій [7, р. 40].

Для *Турніру ораторів* нами були обрані такі теми, як: *«Слово відмикає серце», «Чарівні слова зігрівають серця», «Немає солодшої за рідну мову»*. Перед проведенням *Турніру ораторів* учням було озвучено

ряд вимог до участі в ньому, а саме: тривалість виступу до 5 хвилин; обов'язковим у промові є використання епітетів, синонімів; вживання цитат та прислів'їв; чіткість та виразність мовлення; артистизм. Метою даного *Турніру ораторів* був розвиток комунікативних здібностей у молодших підлітків.

Для *створення інформаційного кросворду* використовувалось обладнання, а саме: олівці, фломастери, лінійка, ватман, різнокольорові ручки. Питання в інформаційному кросворді повинні бути бути простими, але змістовними і відповідати інформаційній тематиці. Мінімальна кількість питань по вертикалі та горизонталі – п'ять, тобто у загальному має бути десять питань.

Альтернативою *створення інформаційного кросворду* є *створення інформаційного сінквейну*.

Слово «сінквейн» – французьке слово, яке означає «п'ять рядків». При його створенні використовують певні правила, а саме:

1. перший рядок, повинен складатися з одного слова, яке, як правило, іменник або займенник, що вказує на предмет або об'єкт про який буде йти мова;
2. другий рядок – два прикметника або прислівника, які описують ознаки або властивості обраного предмета або об'єкта;
3. третій рядок – три дієслова, які описують характерну дію для обраного предмета або об'єкта;
4. четвертий рядок – фраза з чотирьох слів, яка виражає особисте ставлення автора щодо предмету та об'єкту;
5. у п'ятому рядку зазначається одне слово, яка характеризує сутність предмета або об'єкта [6, р. 179].

Нами було запропоновано *створення інформаційного кросворду* (альтернативою є *створення інформаційного сінквейну*), оскільки під час цього виду діяльності у молодших підлітків, працюючи колективно, засвоюються і одночасно закріплюються основи знань про інформаційну культуру, виробляються алгоритми дій та формуються логічність та послідовність мислення, а отже і мовлення.

Вечір «Читання на табуретках» полягав в тому, що молодші підлітки повинні були принести свої улюблені книжки з художньої літератури, коротко розповісти про зміст цієї книжки іншим та зачитати з неї самий цікавий, на їх погляд, уривок, а потім розповісти всім іншим,

чому саме вони обрали цей уривок. Також молодші підлітки мали змогу поділитись своїми враженнями як від змісту своєї книжки, так і від почутого змісту книжок своїх однокласників, задавати цікаві питання один одному.

Завдяки такому виду діяльності ми намагалися молодших підлітків навчити виразно читати та логічно, продумано, структурно, виважено та впорядковано висловлювати свої думки.

Скрайб-презентація – (від англ. «scribe» – накидати малюнок, ескіз) мова одного з учасників, який доповідає, швидко ілюструється фломастером на аркуші паперу або на спеціалізованій білій дошці у вигляді малюнків. Таким чином, мова «паралельна» малюнку, при цьому той хто накидає малюнок акцентує увагу аудиторії на ключових моментах мови доповідача [11, р. 235].

Нами були використані такі теми для проведення *скрайб-презентації*: *Що таке інформація? Види інформації. Джерела та носії інформації. Інформаційна безпека. Інформаційний простір та інформаційне середовище. Інформаційні потреби.*

Метою даної форми виховної роботи є набуття та вироблення вмінь та навичок у молодших підлітків, які дозволяють привернути увагу аудиторії до певної інформації, а також навчання публічно виступати та володіння тонкощами ораторської майстерності.

Заключними додатковими формами виховної роботи щодо формування інформаційної культури молодших підлітків були *колаж «Що для вас означає інформаційна культура?»*, *КВК «КнигаЛенд»*, *дебати та кейс-стади.*

Колаж – форма проведення колективного творчого заходу, спрямованого на створення колективного колажу (наклеювання на будь-яку основу предметів або матеріалів пов'язаних з обраною тематикою), в якому продемонстровано різні види техніки. Учитель разом із учнями обирають тему, складають ескіз колажу, розподіляють роботу та готують матеріали для його створення. Учні розподіляють роботу, виконують свою частину роботи, працюють над колективним виконанням колажу [7, р. 40].

Аналогом *колажу* є *інтелект-карта*. Автором методу інтелект-карт (походить від англ. слова «Mind-Map») є професор Вестмінстерського університету Лондона Тоні Б'юзен. Це мапа розуму або думок, на якій

зображені слова, ідеї, завдання або інші поняття, з'єднані гілками, що відходять від центрального поняття або ідеї.

Створення інтелект-карти передбачає:

- наявність центрального образу (тобто потрібно визначитися з темою, обрати основне слово і помістити його у центр аркуша паперу);
- відгалуження від центрального образу (намалювати декілька гілок, які беруть початок із центру і пов'язані з ним спільною темою);
- використання по одному ключовому слову (словосполученню) на кожній лінії;
- зображення графічних образів та рисунків-символів образу для посилення змісту (при цьому вони мають бути меншими за розміром ніж центральний образ);
- лаконічність та чіткість викладення думок.

Обладнання, яке знадобиться для створення інтелект-карти: аркуш паперу, кольорові фломастери, олівці, маркери, ручки тощо [23, р. 139–140].

Для проведення серед молодших підлітків виховного заходу *колаж* (аналог *інтелект-карта*) нами була обрана тема «*Що для вас означає інформаційна культура?*», метою якого було формування навичок оперативності і набуття основ інформаційних знань. Обладнання, які використовувались під час колажу: клей, ножиці, гудзики, бусинки, бісер, різнокольорові обрізки тканин і основа у вигляді однотонної тканини 1×1 м.

КВК (Клуб веселих та кмітливих). Після повідомлення мети заняття та мотивації ведучий представляє команди, які можуть обмінятися привітаннями і навіть захистити свої емблеми, девізи. Потім розпочинаються конкурси: розминка, конкурс капітанів, перевірка домашнього завдання, можливі також і конкурси-завдання із вибором відповіді, на розв'язання змодельованої педагогічної ситуації, конкурс імпровізацій – залежно від теми гри [8, р. 76].

Нами було запропоновано *КВК* під назвою «*КнигаЛенд*» метою якого було розвинути у молодших підлітків навичок рухливості та лабільності.

КВК під назвою «*КнигаЛенд*» складався з наступних конкурсів: *розминка* на тематику «*Історія книжки*»; *музичний конкурс* – пісні «*Про книги*» (уривки); *конкурс капітанів* – «*Чому потрібно читати*

книжки?»; конкурс перевірки домашнього завдання – «Відновити зникаючий інтерес до книги» (проблемні ситуації).

Дебати – командне змагання, в основу якого покладено популярну інтелектуальну гру, започатковану Міжнародною молодіжною програмою «Дебати», яка з 1995 року поширилася і в Україні. Керівники програми розробляють різні варіанти цієї гри, постійно проводять регіональні, всеукраїнські і міжнародні турніри з «Дебатів». Ця гра може бути з успіхом використана на всіх шкільних уроках. Уроки-дебати потребують поділу на команди – стверджувальників і заперечувальників. Темі дебатів пропонує вчитель або самі учні. Виграє команда, що більш аргументовано довела свою думку [8, р. 76].

Нами було проведено серед молодших підлітків *дебати на тему «Як і всюди на Планеті є небезпека в Інтернеті»*, метою яких було виховання в учнів навичок цілеспрямованості. Клас було розподілено на дві команди учнів (стверджувальників та заперечувальників), які під час дебатів намагалися аргументовано та переконливо доводити свої погляди.

Кейс-стади (вивчення ситуацій) за своєю назвою і змістом подібні до методів аналізу ситуацій. Основна відмінність полягає в тому, що, як правило, кейс-стади передбачають розгорнуту, у декілька кроків процедур аналізу ситуації учнями і вивчення варіантів розвитку ситуації або прийняття проміжних рішень [8, р. 73].

Нами було проведено два *кейс-стада* під назвами: «*Королівська бібліотека*» і «*Електронний лист*».

Приклад *кейс-стада* «*Королівська бібліотека*».

«У Наполеона Бонапарта виникла проблема. Він вперше потратив в апартаменти Королівської бібліотеки, і перша ж спроба знайти потрібний екземпляр книги Ш. Монтескьє увінчалась невдачею. Що би порадили ви нашому великому історичному герою? Чи достатньо для пошуку потрібного твору лише прізвища автора книги? Який зручний метод використовується в бібліотеках для того, щоб проблеми інформаційного пошуку звести до мінімуму?»

Приклад *кейс-стада* «*Електронний лист*».

«Класний керівник, Марія Петрівна, доручила своєму учню, Дмитрику, розіслати на електронні адреси повідомлення про зміну часу та місця проведення загальних батьківських зборів для батьків. Що ви

порадите в першу чергу зробити Дмитрику? Який алгоритм дій Дмитрика щодо написання електронного листа повинен бути?»

Завдяки такої форми виховної роботи як кейс-стад, молодші підлітки мають змогу, окрім формування навичок цілеспрямованості, навчитися аналізувати, інтерпретувати, узагальнювати, правильно сприймати отриману інформацію, виділяти суттєву та несуттєву інформацію, мислити чітко та логічно, а також поглиблювати та закріплювати власні інформаційні знання.

5. Висновки

Отже, технологічне забезпечення процесу формування інформаційної культури молодших підлітків передбачало використання інтерактивних і активних форм виховної роботи. До інтерактивних форм виховної роботи з молодшими підлітками належали: *метод «Зигзаг», метод «Фішбоун», метод мозкового штурму та RAFT-технологія*. Проте, для *методу мозкового штурму* є альтернативний *метод «Шість капелюхів мислення»*, який вважається, на сьогодні, одним із інноваційних освітніх методів і більш прийнятним для молодшої вікової категорії.

Активними формами виховної роботи були: *тематичне свято у стилі ревію, естафета знань, шкільний ІК-фест (шкільний фестиваль інформаційної культури), веб-квест, віртуальна експедиція, конкурс рекламних буклетів, експрес-заняття у бібліотеці, смарт-моб, турнір ораторів, створення інформаційного кросворду, вечір «Читання на табуретках», скрайб-презентація, колаж, КВК, дебати кейс-стаді*.

На занятті, де використовується така активна форма виховної роботи, як створення інформаційного кросворду, можливе застосування альтернативної форми – створення інформаційного сінквейну. Це дозволяє учням розширювати свої можливості щодо комунікативних здібностей.

Більш новітньою активною формою колажу є інтелект-карта, оскільки вона сприяє більш ефективному швидкому розумінню та засвоєнню нової інформації. Вона є досить зручною у своєму використанні, так як не потребує додаткового обладнання, а лише тих матеріалів, які завжди є в освітньому процесі.

Список літератури:

1. Bellanca J. The cooperative think tank: Graphic organizers to teach thinking in the cooperative classroom. 1 edition. Thousand Oaks, C.A. : Corwin Press, 1992. 134 p.
2. Веретенко Т. Г. Усвідомлене батьківство як умова повноцінного розвитку дитини та підвищення виховного потенціалу громади : методичні матеріали до тренінгу / Т. Г. Веретенко, І. В. Братусь, В. В. Молочний. Київ : Наук. світ, 2004. 86 с.
3. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навч. посіб. Київ : Академвидав, 2004. 352 с.
4. Економічний енциклопедичний словник у 2-х т. / С. В. Мочерний. Львів : Світ, 2005. Т. 1. 616 с.
5. Євтух М.Б. Педагогічна технологія проектування навчальних занять у вищій школі / М.Б. Євтух, О.П. Сердюк // *Теоретичні питання освіти та виховання: зб. наук. праць*. Київ : КНЛУ, 2001. Вип. 17. С. 3–11.
6. Загашев І. О., Заир-Бек С. І., Муштавинская І. В. Учим детей мыслить критически. Издание 2-е. СПб. : Альянс «Дельта» совм. с из-вом «Речь», 2003. 192 с.
7. Здоренко Є. М. Педагогічна рада-аукціон «Удосконалення процесу виховання шляхом вибору ефективних форм виховної роботи». *Виховна робота у школі*. 2016. № 4(137). С. 37–43.
8. Інтерактивні методи навчання: інноваційні технології / І. В. Гавриш, О. М. Скребець, Т. Д. Дем'янюк; кер. роб. І. Д. Бех; уклад. С. В. Кириленко, О. І. Кіян. *Позакласний час*. 2012. № 15/16. С. 73-76.
9. Карпенчук С. Г. Теорія і методика виховання : навч. посібник. Київ : Вища школа. 1997. 304 с.
10. Красоткіна Н. Г. Пісня «Чарівні слова». *Класний керівник*. 2008. № 3. С. 7–12.
11. Кузуб М. Скрайбінг як сучасна форма візуалізації навчального матеріалу / М. Кузуб, Н. Голембйовська // *Smart-освіта: ресурси та перспективи : Матеріали II міжнародної науково-методичної конференції (23 листопада 2016)*. Київ : Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2016. С. 235–237.
12. Макаренко А. С. Педагогические сочинения. В 8 т. Москва : Педагогика, 1983. Т. 3. 564 с.
13. Могилей В. М. «Та ось задзвенів телефон. Етикет розмови по телефону». *Класний керівник*. 2011. № 1-2 (85-86). С. 12–14.
14. Мосейюк Н. С. Педагогіка : навч. посіб. Київ : Саммит-Книга, 2007. 608 с.
15. Низовская И. А. Словарь программы «Развитие критического мышления через чтение и письмо» : Учебно-методическое пособие. Бишкек : ОФЦИР, 2003. С. 59.
16. Ожегов С. И. Словарь русского языка. Москва : Сов. Энциклопедия, 1964. 900 с.
17. Павленко В. В. Метод Едварда де Боно «Шість капелюхів мислення» як засіб розвитку креативного мислення у школярів. Сучасні тенденції і пріоритети компетентнісного підходу в підготовці майбутніх фахівців дошкільної та початкової освіти: збірник науково-методичних праць / за заг. редакцією

В.С. Литньова, Н.С. Колесник, Т.В. Завязун. Житомир : «Полісся», 2016 с. У 3-х ч. Ч. 1. С. 73–78.

18. Пісня «О, мій комп'ютере»: Новий рік в Інтернеті : сценарій вогнику для школярів середніх класів. *Класний керівник*. 2008. № 24(36). С. 11–22.

19. Рівненська обласна бібліотека для дітей: Поетичне слово про бібліотеку. Режим доступу: http://www.rdobd.com.ua/index.php?option=com_content&view=article&id=228:-doc&catid=34:bibl&Itemid=57

20. Сергієнко Ю. С. Книга – це мудрість століть : сценарій. *Позакласний час*. 2012. № 5/6. С. 45–48.

21. Словник іншомовних слів / С. М. Морозов, Л. М. Шкарапуга. Київ : Наукова думка, 2000. 664 с.

22. Temple C. RWCT project: reading, writing, and discussion in every discipline: international reading association for the RWCT project. Guidebook III / C. Temple, J. Steele, K. Meredith. Washington, D.C., 1996. P. 26–29.

23. Терещенко Н. В. Інтелект-карти – сучасні інноваційні соціальні технології навчання у системі освіти. *Вчені записки*. 2012. № 14. С. 139–145.

24. Черниш О. Є. Квест «Весела перерва» (4-5 кл.). *Виховна робота у школі*. 2016. № 1(134). С. 45–47.

References:

1. Bellanca J. (1992) *The cooperative think tank: Graphic organizers to teach thinking in the cooperative classroom*. 1 edition. Thousand Oaks, C. A.: Corwin Press.

2. Veretenko T. H. (2004) *Usvidomlene batkivstvo yak umova povnotsinnoho rozvytku dytyny ta pidvyshchennia vykhovnoho potentsialu hromady: metodychni materialy do treninhu* [Conscious parenting as a condition for the full development of the child and increase the educational potential of the community: methodological materials for training]. Kyiv: Naukovuy svit. (in Ukrainian)

3. Dychkivska I. M. (2004) *Innovatsiini pedahohichni tekhnologii* [Innovative pedagogical technologies]. Kyiv: Akademydav. (in Ukrainian)

4. Mochernyi S. V. (2005) *Ekonomichnyi entsyklopedychnyi slovnyk u 2-kh t.* [Economic encyclopedic dictionary in 2 volumes.]. Lviv: Svit, vol. 1. (in Ukrainian)

5. Ievtukh M. B. (2001) *Pedahohichna tekhnologhiia proektuvannia navchalnykh zaniat u vyshchii shkoli* [Pedagogical technology of designing educational classes in high school]. *Teoretychni pytannia osvity ta vykhovannia*, vol. 17, pp. 3–11.

6. Zahashev Y. O., Zayr-Bek S. Y., Mushtavinskaia Y. V. (2003). *Uchim detey myslit kriticheski. Yzдание 2-e* [Teaching children to think critically. 2nd edition]. Sanct-Peterburg: Alians «Delta» sovm. s yz-tvom «Rech». (in Russian)

7. Zdorenko Ye. M. (2016) *Pedahohichna rada-auksion «Udoskonalennia protsesu vykhovannia shliakhom vyboru efektyvnykh form vykhovnoi roboty*. [Pedagogical council-auction «Improvement of the process of education by choosing effective forms of educational work»]. *Vykhovna robota u shkoli*, no. 4(137), pp. 37–43.

8. Havrysh I. V., Skrebets O. M., Demianiuk T. D. (2012) *Interaktyvni metody navchannia: innovatsiini tekhnologii* [Interactive teaching methods: innovative technologies]. *Pozaklasnyi chas*, no. 15/16, pp. 73–76.

9. Karpenchuk S. H. (1997) *Teoriia i metodyka vykhovanni* [Theory and methods of education]. Kyiv: Vyscha shkola. (in Ukrainian)
10. Krasotkina N. H. (2008) Pisnya «Charivni slova» [Song «Magic Words»]. *Klasnyi kerivnyk*, no. 3, pp. 7–12.
11. Kuzub M. *Skraibinh yak suchasna forma vizualizatsii navchalnoho material*. [Scribing as a modern form of visualization of educational material]. Proceeding of the «Smart-osvita: resursy ta perspektyvy»: Materialy II mizhnarodnoi nauko-vo-metodychnoi konferentsii (Ukraine, Kyiv, 23 lystopada 2016). Kyiv: Kyiv. nats. torh.-ekon. un-t, pp. 235–237.
12. Makarenko A. S. (1983) *Pedagogicheskie sochineniya. V 8 t.* [Pedagogical essays. In 8 volumes]. Moscow: Pedagogika, vol. 3. (in Russian)
13. Mohylei V. M. (2011) «Ta os zadzveniv telefon. Etyket rozmovy po telefonu» [«That axis rang the phone. Etiket rose by phone»]. *Klasnyi kerivnyk*, no. 1-2 (85-86), pp. 12–14.
14. Moseiuk N. Ye. (2007) *Pedahohika* [Pedagogy]. Kyiv: Sammyt-Knyha. (in Ukrainian)
15. Nizovskaya Y. A. (2003) *Slovar programmy «Razvitie kriticheskogo myshleniya cherez chtenie i pismo»* [Dictionary of the program «Development of critical thinking through reading and writing»]. Byshkek: OFTsYR. (in Russian)
16. Ozhehov S. Y. (1964) *Slovar rossyiskogo yazyka* [Dictionary of the Russian language]. Moscow: Sov. Entsiklopediya. (in Russian)
17. Pavlenko V. V. (2016) Metod Edvarda de Bono «Shist kapeliukhiv myslennia» yak zasib rozvytku kreatyvnoho myslennia u shkoliariv. Suchasni tendentsii i priority kompetentnynoho pidkhotu v pidhotovtsi maibutnikh fakhivtsiv doshkilnoi ta pochatkovoii osvity [Edward de Bono's method «Six hats of thinking» as a means of developing creative thinking in pupils]. Zhytomyr: «Polissia».
18. Pisnya «O, mii kompiutere»: Novyi rik v Interneti: stsenarii vohnyku dlia shkoliariv serednikh klasiv [Song «Oh, my computer»: New Year on the Internet: a script for a fire for middle school students]. *Klasnyi kerivnyk*, vol. 24, no. 36, pp. 11–22.
19. Rivnenska oblasna biblioteka dlia ditei: Poetychne slovo pro biblioteku [Regional Library for Children of Rivne: A Poetic Word about the Library]. Retrieved from: http://www.rdobd.com.ua/index.php?option=com_content&view=article&id=228:-doc&catid=34:bibl&Itemid=57
20. Serhienko Yu. S. (2012) Knyha – tse mudrist stolit: stsenarii [The book is the wisdom of the centuries]. *Pozaklasnyi chas*, no. 5/6, pp. 45–48.
21. Morozov S. M., Shkaraputa L. M. (2000) *Slovyk inshomovnykh sliv* [Vocabulary of foreign words]. Kyiv: Naukova dumka.
22. Temple C. (1996) *RWCT project: reading, writing, and discussion in every discipline: international reading association for the RWCT project*. Guidebook III. Washington, D. C., pp. 26–29.
23. Tereshchenko N. V. (2012) Intelkt-karty – suchasni innovatsiini sotsialni tekhnologii navchannia v systemi osvity [Mind-maps – modern innovative social technologies of learning in the education system]. *Vcheni zapysky*, no. 14, pp. 139–145.
24. Chernysh O. Ye. (2016) Kvest «Vesela pererva» (4-5 kl.) [Quest «Have fun break» (4-5 cl.)]. *Vykhovna robota u shkoli*, vol. 1, no. 134, pp. 45–47.