

# Повторення вивчених розділових знаків у простому і складному реченнях



## Вправа «Створюємо ментальні карти»

**Опис.** Під час цього уроку учні оволодіють таким інструментом систематизації знань, як ментальна карта. У вправі пропонуємо повторити правила вживання розділових знаків у простих і складних реченнях під час створення ментальних карт. Щоб реалізувати цей задум, учителям варто попередити учнів про використання гаджетів (смартфонів чи комп'ютерів), а також напередодні заняття підготуватися до презентації розроблених учнями ментальних карт. Ментальна карта — це інструмент, який можна використовувати і для розвитку критичного мислення. Наприкінці уроку подано можливі теми для домашнього завдання, пов'язані з медіа.



### Учень має знати

- » правила використання розділових знаків у простому і складному реченнях.



### Учень має розуміти

- » необхідність продовження мовної освіти та самоосвіти, безперервного удосконалення мовних знань і вмінь.



### Учень має вміти

- » аналізувати, систематизувати, узагальнювати вивчене про речення.









**ПРИМІТКА.** Винахідником цієї технології є Тоні Б'юзен — британський психолог, освітянин, автор книжок про мозок, пам'ять, креативність і швидке читання. Також за його підтримки розроблено програмне забезпечення iMindMap, яке допомагає створювати ментальні карти.

Для приміток:



**ЗАПРОПОНУЙТЕ** учням також спробувати візуалізувати правила вживання розділових знаків у тих типах речень, що дісталися їм. Для цього можна використати спеціальне програмне забезпечення. Це може бути як мобільний застосунок (передбачає роботу на смартфоні), так і спеціалізований сайт чи програму (передбачає роботу за комп'ютером).

**ПРИМІТКА.** Звісно, можна намалювати ментальну карту на аркуші від руки. Однак у такому разі не буде досягнуто мети уроку. Якщо учні не матимуть змоги використати необхідне програмне забезпечення на уроці, можна запропонувати їм у класі створити ментальну карту від руки, а вдома, як домашнє завдання, перетворити її на електронну версію.

Перш ніж перейти до роботи, **ПОЯСНІТЬ** учням етапи створення ментальної карти.

- Порадьте розпочати роботу з підготовки інформації для карти (учні вже мали можливість зробити це на першому етапі).
- Далі слід продумати композицію: що буде в центрі карти, якою буде логіка подання, яку структуру для карти вибрати. На цьому етапі важливо пам'ятати, що головна мета ментальної карти — спростити і пришвидшити сприйняття інформації. Тому вибрана логіка і структура мають сприяти цьому, а не ставати на заваді.
- Далі варто продумати деталі: візуальні елементи, кольори, аббревіатури тощо.
- Також важливо звернути увагу на те, чи не відволікають вони від головної теми, чи допомагають розкрити її, чи не перевантажують загальну картину.
- І фінальний важливий момент — перевірити гармонійність кольорів і те, чи не намагаєтеся ви вмістити в одну ментальну карту максимум інформації.


**ЗАПРОПОНУЙТЕ** учням закріпити знання і проаналізувати ментальну карту № 2 (є в додатках до уроку). Це приклад карти, виконаної з помилками. Учні мають назвати головні її огріхи й недоліки.



Після того, як учні поділяться своїми спостереженнями, **ПІДСУМУЙТЕ** головні помилки:

- порушена структура і логіка (деякі сурядні елементи позначені як підрядні);
- використання різних кольорів, шрифтів і їхніх розмірів, фігур для позначення рівнозначних елементів, що заважає сприймати інформацію;
- «однобокість» ментальної карти створює ефект відсутності центрального елемента;
- використання незрозумілих аббревіатур і графічних елементів.



 **ПРИМІТКА.** Перш ніж перейти до активної роботи над картою, скористайтеся коротким оглядом сервісів для створення ментальних карт і виберіть той, який вам підходить найбільше. Нижче наведено по три сервіси, які дають можливість безплатно створити ментальні карти на смартфонах (XMind, MindMeister, miMind) і комп'ютерах (Coggle, Bubble, Mind42).

Для приміток: 

Мобільні застосунки для смартфона:

**1. XMind** (<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.xmind.doughnut>).

Особливості:

- створення карт у мінімалістичному, лаконічному стилі;
- можливість прикріпити картинки, файли, аудіо тощо;
- можна показувати зв'язки, давати підказки, робити примітки і показувати кордони/межі;
- можливість використати різні теми, структури, шрифти, кольори, форми;
- можливість безплатно зберегти карту з логотипом програми і надіслати на електронну пошту одразу із застосунку.

**2. MindMeister** (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.meisterlabs.mindmeister>).

Особливості:

- можна додати іконки, примітки, посилання;
- можна змінювати кольори і стилі;
- можна показувати зв'язки між різними пунктами карти;
- безплатно можна створити три ментальні карти.

**3. miMind — Easy Mind Mapping** (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cryptobees.mimind>).

Особливості:

- інтуїтивно зрозумілий інтерфейс застосунку;
- можливість змінювати форми і шрифти та їхній розмір;
- можливість використати різні структури, теми і кольори;
- можна додати аудіо, картинки тощо.

Онлайн-ресурси для комп'ютера:

**1. Coggle** (<https://coggle.it/>).

Особливості:

- під час роботи спливають англomовні підказки, які допомагають орієнтуватися у програмі;
- у безплатній версії можна створити лише одну карту;
- можна спільно працювати над однією картою;
- є історія змін карти, тож можна легко скасувати попередні дії, повернувшись на потрібний етап створення;
- доступно понад 1600 іконок для візуалізації карти;
- доступна галерея чужих карт;
- можна синхронізувати з гугл-дискom.

**2. Bubble** (<https://bubbl.us/>).

Особливості:

- зручна навігація і простий графічний інтерфейс;
- доступ до карти для кількох учасників одразу;
- можливість інтегрувати готову ментальну карту в сайт чи блог;
- у безплатній версії можна створити лише три текстові ментальні карти (без картинок).

**3. Mind42** (<https://mind42.com/>).

Особливості:

- можливість групової роботи над картою в реальному часі;
- зручний англomовний інтерфейс;
- можна шукати і додавати картинки з гугла;
- можливість робити нотатки до карти;
- можливість додавати в карту посилання на інші сайти;
- лаконічний дизайн і невеликий вибір шрифтів.









## ДЖЕРЕЛА

Для приміток:



1. Tony Buzan on how 'the brain works on images' [Електронний ресурс] // The National. Lifestyle. — 12.03.2013. — Режим доступу до ресурсу: <https://www.thenational.ae/lifestyle/wellbeing/tony-buzan-on-how-the-brain-works-on-images-1.658850>.
2. Бьюзен Т., Бьюзен Б. Супермышление / пер. с англ. Е. А. Самсонов. — Мн. : ООО «Попурри», 2003. — 304 с.
3. Використання інтелектуальних карт (Mind Maps) в супроводі навчального процесу / Соломія Качан, Анатолій Катренко // Інноваційні комп'ютерні технології у вищій школі : матеріали 5-ї Науково-практичної конференції, 19–21 листопада 2013 року, Львів / Національний університет «Львівська політехніка». — Львів : Видавництво Національного університету «Львівська політехніка», 2013. — С. 109–112.
4. Інтелект-карта: мистецтво мислити ширше [Електронний ресурс] // На урок. — 20.03.2018. — Режим доступу до ресурсу: <https://naurok.com.ua/post/intelekt-karta-mistectvo-misliti-shirshe>.
5. Інтернет на користь: створюємо яскраві інтелект-карти [Електронний ресурс] // На урок. — 26.03.2018. — Режим доступу до ресурсу: <https://naurok.com.ua/post/internet-na-korist-stvoryuemo-yaskravi-intelekt-karti>.
6. Інтелектуальні карти як засіб формування іншомовної комунікативної компетентності майбутніх філологів / А. Й. Гордєєва // Іноземні мови. — 2012. — №. 4. — С. 51–58.
7. Применение технологии mind map в учебном процессе / Е. Ю. Бруннер // Развитие міжнародного співробітництва в галузі освіти у контексті Болонського процесу: матеріали міжнародної наук. практ. конф. — Ялта : РВВ КГУ, 2008. — Вип. 19. — Ч. 1. — С. 50–53.
8. Українська мова для загальноосвітніх навчальних закладів з навчанням російською мовою : підруч. для 9 кл. загальноосвіт. навч. закл. / А. А. Ворон, В. А. Солопенко. — Київ : Видавничий дім «Освіта», 2017. — 240 с.
9. Українська мова : підручник для 9 класу загальноосвітніх навчальних закладів / В. В. Заболотний, О. В. Заболотний. — Київ : Генеза, 2017. — 272 с.
10. Як і для чого використовувати візуалізацію даних? [Електронний ресурс] // Ейдос. — 20.10.2014. — Режим доступу до ресурсу: <https://eidos.org.ua/novyny/yak-i-dlya-choho-vykorystovuvaty-vizualizatsiyu-danyh/>.

АВТОРКА: Наталія Гринюк

ВІВЧАЙ ТА РОЗРІЗНЯЙ:  
інфо-медійна грамотність

Матеріали розроблені в рамках проєкту «Вивчай та розрізняй: інфо-медійна грамотність», який виконується IREX за підтримки посольств США та Великої Британії, у партнерстві з Міністерством освіти і науки України та Академією української преси. Використання матеріалів дозволене лише з некомерційною метою і за умови посилання на проєкт та IREX.