

## ВИКОРИСТАННЯ КАРТ РОЗУМУ ЯК ОСНОВИ ПРЕЗЕНТАЦІЇ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

### MINDMAPPING USING AS THE BASIS FOR PRESENTATIONS IN THE PROCESS OF FOREIGN LANGUAGES TEACHING WITHIN HIGHER EDUCATION

Статтю присвячено пошуку інноваційних підходів у навчанні іноземними мовами у вищій школі. З огляду на широкі можливості сучасного інформаційного простору та технічних засобів навчання ми дійшли висновку, що найоптимальнішим способом представлення матеріалу є презентація. Враховуючи той факт, що необхідним елементом проведення занять з іноземної мови є інтерактивний компонент, нами було запропоновано включення майндмепінгу або карт розуму як основоположної частини презентації. Останнє, у свою чергу, передбачає узагальнення інформації у графічному або схематичному форматі й може бути використане на різних етапах заняття із повним або частковим залученням студентів.

**Ключові слова:** інноваційні підходи, презентація, карти розуму (майндмепінг), інтерактивний компонент, фахова іншомовна компетенція.

Статья посвящена поиску инновационных подходов для обучения иностранным языкам в высшей школе. Принимая во внимание широкие возможности современного информационного пространства, мы пришли к выводу, что самым оптимальным способом подачи информации является презентация. Учитывая тот факт, что необходимым элементом проведения занятий по иностранному языку является интерактив-

ный компонент, нами было предложено использование интеллектуальных карт в качестве базовой части презентации. Последнее, в свою очередь, предполагает обобщение информации в графическом или схематическом формате и может быть использовано на разных этапах занятия с полным или частичным вовлечением студентов.

**Ключевые слова:** инновационные подходы, презентация, интеллектуальные карты, интерактивный компонент, профессиональная иноязычная компетенция.

The article deals with the searching for innovative approaches in teaching foreign languages within higher education. Taking into account the wide possibilities of modern informative space and technical means of training, we came to the conclusion that the most optimal way of presenting the educational material is the presentation. It is a matter of fact that the necessary element of teaching foreign languages is an interactive component, so we have offered the inclusion of mindmapping as the basic part of the presentation. The latter, in its turn, provides the generalization of information in a graphical or schematic format and can be used at different stages of the class with full or partial involvement of students. **Key words:** innovative approaches, presentations, mindmapping, interactive component, professional foreign competence.

УДК 378.147

**Осаульчик О.Б.,**  
канд. пед. наук,  
доцент кафедри української  
та іноземних мов  
Вінницького національного  
аграрного університету

#### Постановка проблеми у загальному вигляді.

У сучасному світі попит на володіння іноземними мовами невпинно зростає. Так, відкритість кордонів, посилення міжнародної співпраці, можливість обміну професійним досвідом на інтернаціональному рівні у формі стажувань, конкурсів або презентацій, широкий вибір програм працевлаштування та навчання за кордоном, туристичних мандрівок тощо створюють необхідність володіння однією або декількома іноземними мовами. За сучасних умов володіння іноземними мовами є не лише можливістю повноцінного проживання на території інших країн, а й невід'ємною фаховою компетенцією. Мовою міжнародного спілкування визнана англійська, вивчення якої розпочинається і триває протягом шкільних років. Проте, як показує досвід, на початок студентського життя рівень володіння англійською мовою студентів однієї групи може суттєво відрізнятись. В означеному контексті постає питання про інтенсивне повторення й узагальнення шкільного матеріалу (зокрема граматичного і лексичного) й одночасне засвоєння фахового іншомовного матеріалу. Тому задля інтенсифікації процесу навчання доцільним є залучення новітніх інформаційних технологій, зокрема презентацій, в основі яких

можливе створення карт розуму як інтерактивного компонента.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій** свідчить про зацікавленість науковців можливостями використання сучасних інформаційних технологій, зокрема карт розуму, як шляху оновлення методичних аспектів навчального процесу і невід'ємної частини підготовки фахівців в умовах сьогодення (О. Аксьонова, Ф. Воул, К. Джанетто, А. Кобися, Е. Лессер, В. Литвинов, Ч. Севедж, Дж. Сторк, Н. Терещенко, Е. Уілер, Дж. Харрінгтон та ін.).

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** Малодослідженою проблемою залишається стосовно її використання в контексті презентації як інтерактивного компонента, а також використання карт розуму саме в процесі оволодіння фаховою іншомовною мовленнєвою компетенцією.

**Мета статті.** Відтак метою нашої статті є висвітлення можливостей карт розуму як основного елемента презентації, що уособлює її інтерактивний компонент, у процесі інтенсивного оволодіння іноземною мовою як фаховою компетенцією.

**Виклад основного матеріалу.** Зважаючи на підвищену мотивацію студента щодо оволодіння іншомовною компетенцією, перед виклада-

чем постає завдання ефективного і доступного викладу іншомовного матеріалу. Загальновідомим є той факт, що під час сприйняття «на слух» інформація запам'ятовується лише на 20%, під час зорового – на 30%. Тому логічним є той факт, що у разі поєднання слухового та зорового каналів інформації ефект сприйняття і запам'ятовування суттєво збільшується. Неабияку роль в оволодінні матеріалом відіграє те, наскільки цікавим є спосіб подання інформації. Саме новітні інформаційні технології дають можливість викладачеві у доступному і цікавому форматі презентувати необхідну інформацію. Вважаємо, що найбільш доцільною в означеному контексті є мультимедійна презентація. На думку більшості науковців, використання презентацій є доцільним на будь-якому етапі вивчення теми і на будь-якому етапі заняття: не лише під час пояснення нового матеріалу, а й під час його закріплення і контролю. З приводу зазначеного А.П. Кобися стверджує, що сучасним і ефективним методом систематизації й узагальнення одержаних знань, закріплення умінь і навичок є майдмеппінг (англ. Mind Map), що в перекладі означає «карта розуму», «ментальна карта» або «інтелект-карта». Такі карти використовуються для створення, візуалізації, структуризації і класифікації ідей або знань, тому стають невід'ємною й основоположною частиною презентації. Так, карта розуму реалізується у вигляді діаграми або схеми, на якій презентовані ключові слова, ідеї, завдання чи інші елементи, розташовані навколо основного слова або ідеї [2, с. 354].

Сам термін «карти розуму» (Mind Map) був запропонований Ентоні Б'юзеном і має найбільш дослівний переклад «схеми мислення». За його задумом, карти розуму у вигляді різних діаграм і схем покликані представити окремі ідеї, завдання, тези, пов'язані одне з одним та об'єднані загальною ідеєю. Така карта дозволяє охопити значний обсяг інформації, представляючи її загалом. Сам розробник протягом багатьох років вивчав нейрофізіологію та досліджував процеси головного мозку людини. Тому його особисте бачення карт розуму нагадує структуру нейрона, проте сьогодні науковці активно впроваджують карти розуму, зокрема, в навчально-виховний процес, і тим самим вдосконалюють їх можливі варіації.

За порадами Е. Б'юзена, карту розуму доцільно створювати, починаючи з центру, що є місцем ключової ідеї або теми у вигляді слова або фрази, на яких найбільше фокусується увага. Від центру розходяться асоціативні гілки-зв'язки, причому чим ближчі лінії-гілки до центру, тим вони товстіші, і навпаки, чим далі вони розташовані – тим тонші. На думку розробника, слід уникати лінійності, найкращими картами є радіальні. Задля кращого сприйняття доцільним є використання кількох кольорів для окремих інформаційних груп. У кар-

тах розуму краще уникати речень і навіть словосполучень, найефективнішим є скорочення тексту до одного ключового слова, яскравого і влучного, такого, що легко запам'ятовується. Найкраще, коли кожне слово відокремлене і знаходиться на окремій лінії, лінії бажано утворювати такої ж довжини, як слова або зображення [1]. Доцільним також є використання різних знаків, образів, кодів, різного форматування (курсиву, напівжирного шрифту, верхнього регістру тощо). Все вищезазначене дає змогу розвивати власний стиль створення карт розуму.

Першим застосуванням карт розуму було конспектування лекцій, проте сьогодні їх можливо застосовувати у будь-якій сфері, як у побуті, так і у бізнесі. Так, Н.В.Терещенко відзначає, що основною перевагою карт розуму є можливість охопити картину цілісно з упорядкованим висвітленням думок [5, с. 15].

Серед переваг використання карт розуму у навчальному процесі вищих навчальних закладів є:

- 1) унаочнення знань;
- 2) узагальнення матеріалу;
- 3) систематизація інформації;
- 4) можливість створити блок-схему замість великого за обсягом конспекту;
- 5) розвиток творчої уяви;
- 6) розвиток логічного мислення;
- 7) зміцнення пам'яті;
- 8) підвищення концентрації уваги;
- 9) покращення здатності генерувати ідеї.

Створення карти розуму передбачає обов'язкову наявність:

- а) центрального образу;
- б) відтворення зв'язків;
- в) номерної послідовності у змісті;
- г) використання графіки;
- д) по одному ключовому слову або словосполученню на кожній лінії;
- е) можливого поєднання різних змістових блоків за необхідності або ж їх графічне розмежування;
- ж) використання рисунків-символів для посилення змісту [2, с. 355].

На нашу думку, є декілька можливих варіантів застосування карт розуму у навчальному процесі вищої школи:

- викладач презентує готову карту розуму, яку пропонує відтворити як конспект, і за ним деталізує роз'яснення за окремими елементами;
- карта розуму може бути початково представленою у неповному вигляді, з подальшим її доповненням під час пояснення із частковим залученням до роботи студентів;
- карту розуму може створювати викладач поступово під час пояснення;
- карта розуму може бути створена самими студентами в кінці заняття під контролем викладача;

– створення карти розуму може стати домашнім завданням для студентів.

Останній вид роботи є досить привабливим і цікавим для молоді, оскільки сьогодні існує безліч онлайн-серверів і спеціальних програмних додатків із відповідним графічним зображенням задля нестандартного узагальнення та систематизації пройденого матеріалу.

Варто зазначити, що підготовка карти розуму викладачем для презентації студентам має свої особливості. Віртуальне комп'ютерне середовище дає безліч можливостей у створенні яскравої графічної презентації, проте задля кращого сприйняття і запам'ятовування необхідно дотримуватися спеціально розроблених рекомендацій.

Так, у процесі розробки кадру презентації компоувати об'єкти рекомендується близько один від одного, адже саме таким чином вони об'єднуються у єдині цілісні образи. З метою дотримання цілісності презентацію слід виконувати в єдиному стилі. В означеному контексті також доцільним є використання замкнених ланцюгів, які створюють ефект єдності. Фахівці не рекомендують перевантажувати візуальну інформацію деталями, яскравими і контрастними кольорами. Для кращого сприйняття і запам'ятовування ключові елементи слід виділяти додатково або кольором, або підкресленням тощо [3, с. 353]. Так, у навчальних матеріалах психологи рекомендують використовувати стійкі кольорові схеми, що відповідають реальним об'єктам і предметам. Водночас значення кольорів слід вибирати відповідно до психологічної реакції людини: червоний колір – екстренна інформація, жовтий – увага, зелений – спонукання до дії тощо. Використання в презентаціях контрастних кольорів (червоного і зеленого, синього і жовтого, білого і чорного) сприяє смисловому зіставленню об'єктів [4, с. 58–67].

Варто відзначити, що створення карти розуму як складової частини презентації має бути інтерактивним видом діяльності. В означеному контексті В.М. Кобися наголошує, що ні в якому разі не варто допускати перетворення студентів на пасивних глядачів. Тому відеоінформація повинна супроводжуватися низкою запитань розвиваючого характеру, що спонукають студентів до діалогу, коментування побаченого [3, с. 355].

Таким чином, створення карти розуму є творчим процесом, який має безліч варіацій і породжує власний стиль майндмепінгу кожної окремої людини. Для створення карт розуму і редагування діаграм зв'язків доцільним є використання можливостей інформаційних технологій: спеціального програмного забезпечення і сервісів Інтернету (Freemind, Bubbl.us, Mind 42, Mindmeister, LucidChart, Vivamind тощо) [6]. Сьогодні вони можуть бути безкоштовними для користувача або умовно безкоштовними, тобто такими, в яких

можна створити певну кількість карт або користуватися певний час (наприклад, 30 днів) безкоштовно, а надалі платно. Так, програма Freemind потребує інсталяції на локальному комп'ютері та дозволяє зберігати сам малюнок і вбудовувати у вікнах. Програмне забезпечення Bubbl.us дає можливість зберігати створені карти у вигляді зображень і вбудовувати їх у веб-сторінки. У свою чергу, додаток Mind 42 є повністю безкоштовним, тому не має обмежень на кількість створюваних карт, дає змогу інсталяції зображень з інших сайтів або веб-альбомів, додає примітки й автоматично зберігає елементи карти. Сервіс LucidChart має багато графічних додатків; простий інтерфейс сервісу дозволяє легко додавати лінії і фігури, зображення, навіть переміщувати зображення з робочого столу в діаграму. Тут передбачена можливість безкоштовного користування для навчальних закладів за умови попереднього листа-прохання. Vivamind є Інтернет-сервісом для створення і публікації карт розуму.

На заняттях з іноземної мови можливим і доцільним є застосування карт розуму під час роботи:

- з фонетичним матеріалом;
- з лексичним матеріалом;
- з граматичним матеріалом;
- з текстовим матеріалом;
- під час навчання монологічних і діалогічних висловлювань;
- у представленні результатів дослідницької і проектної діяльності.

**Висновки.** Отже, постійно зростаючий об'єм інформації вимагає оновлених підходів до її подання і запам'ятовування. В умовах сучасного освітнього простору оптимальним вирішенням визначеної проблеми є залучення новітніх технологій, зокрема презентацій, в основі яких – створення карт розуму. Створення останніх є інтерактивним компонентом презентацій і суттєвою передумовою розвитку творчого потенціалу особистості, оскільки вимагає творчого підходу, а також вміння узагальнювати та систематизувати здобуті знання. Завдяки своїй поліфункціональності карти розуму можуть бути впровадженими в контексті різних дисциплін, на різних етапах заняття або як домашнє завдання, з повним або частковим залученням студентів. На нашу думку, карти розуму мають великий навчальний потенціал, тому перспективи подальших розвідок вбачаємо у вдосконаленні їх навчального змісту, зокрема задля оволодіння іншомовною мовленнєвою комунікацією.

#### БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Бьюзен Т. Суперінтелект / пер. з англ. Е.А. Самсонов. Мн. 6 Попурри, 2003. 304 с.
2. Кобися А.П. Використання технологій майндмепінгу у педагогічній діяльності. Сучасні інфор-

маційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми. 2015. Вип. 41. 505 с.

3. Кобиця В.М. Особливості сприйняття візуальної інформації інформаційного освітнього середовища. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми. 2015. Вип. 41. 505 с.

4. Прищенко С.В. Комп'ютерні технології у моделюванні колірних гармонійних сполучень. Зб. наук.

пр. «Технічна естетика і дизайн». К.: Віпол, 2006. Вип. 5. С. 58–67.

5. Терещенко Н.В. Сучасні тренінгові методи навчання. Методичні рекомендації створення інтелект-карти з навчальної дисципліни «Політологія». К.: КНЕУ, 2008. 28 с.

6. Василенко Т. Mind Maps – досвід використання. URL: <http://www.improvement.ru/zametki/mindmap/>.