



ЛУЦЬКИЙ РАЙОН

ГОРОХІВСЬКА ТЕРИТОРІАЛЬНА ГРОМАДА

Озерцівський ліцей Горохівської міської ради

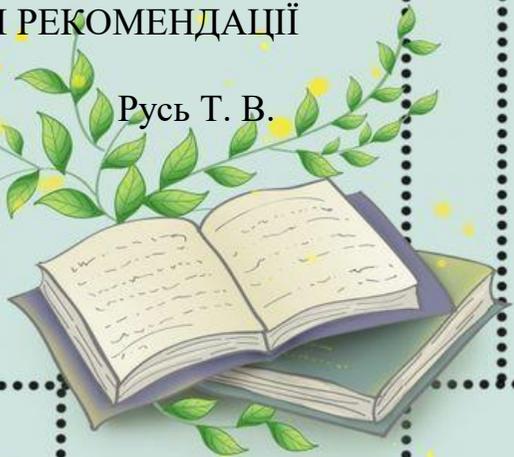
Луцького району Волинської області

# Ментальні карти у просторі шкільної бібліотеки

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

Русь Т. В.

2026



Русь Т.В. – бібліотекар Озерцівського ліцею Горохівської міської ради Луцького району Волинської області. Закінчила ВДУ імені Лесі Українки за спеціальністю «Учитель української мови та літератури». Спеціаліст вищої категорії, педагогічний стаж – 30 років.

У даній роботі пропонуються рекомендації з використання ментальних карт у роботі шкільної бібліотеки, створених за допомогою популярної крос-платформеної програми XMind.

Ментальні карти (інтелект-карти, карти розуму, карти пам'яті, Mind Maps) – це унікальна технологія роботи з інформацією. Вони можуть бути ефективними у роботі шкільної бібліотеки. Метод інтелект-карт дозволяє економити час на опрацюванні додаткових джерел, конспектуванні, анотуванні. Ментальні карти є ефективним та цікавим методом під час підготовки та проведення виховних заходів у шкільній бібліотеці. У додатках подано зразки ментальних карт, які допомагають читачам бібліотеки цікаво та ефективно знайомитися із творчістю класиків української літератури.

Для бібліотекарів, учителів та учнів загальноосвітніх навчальних закладів.

Рецензенти:

Дядюк Р.І. – директор Озерцівського ліцею Горохівської міської ради Луцького району Волинської області.

Кальчевська З. М. – заступник директора з навчально-виховної роботи Озерцівського ліцею Горохівської міської ради Луцького району Волинської області.

Схвалено на засіданні методичної ради, протокол № 3 від 27.12.2025 р.

## Зміст

<b>Вступ</b> .....	4
<b>Розділ 1. Ментальні карти як спосіб організації процесу творчого мислення за допомогою схем</b> .....	10
1.1. Застосування ментальних карт у просторі загальноосвітнього закладу.....	11
1.2. Можливості карт знань.....	13
<b>Розділ 2. Створення карт розуму за допомогою популярної крос-платформеної програми XMind</b> .....	16
<b>Розділ 3. Використання ментальних карт у роботі шкільної бібліотеки</b> .....	21
3.1. Планування роботи та заходів.....	23
3.2. Робота з фондом та систематизація.....	24
3.3. Промоція читання (інтерактив з учнями).....	24
3.4. Навчання інформаційної грамотності.....	25
3.5. Структура МК для підготовки до Дня української писемності та мови.....	25
3.6. Сценарій короткого мовного квесту.....	29

3.7. Бібліотека – активний центр візуального мислення та кворкінгу.....	36
3.8. Бібліотека як освітній хаб.....	37
3.9. План воркшопу «Малюємо думки» (ментальні карти для навчання та життя).....	40
3.10. Структура ментальної карти для заходу «Тиждень сучасної літератури».....	41
3.11. Оформлення бібліотеки.....	42
3.12. Інтерактивні вікторини.....	59
<b>Розділ 4. Переваги використання карт розуму у шкільній бібліотеці.....</b>	<b>63</b>
<b>Список використаних джерел.....</b>	<b>66</b>
<b>Додатки.....</b>	<b>70</b>

## Вступ

Сьогодні освітній процес перебуває на етапі оновлення, впровадження інформаційних технологій. Сучасні комп'ютерні технології, що так стрімко увійшли в шкільне життя, є потужним засобом отримання найрізноманітнішої необхідної інформації. В освітній галузі вони стали результативним засобом для втілення принципів наочності, доступності, систематичності, послідовності, науковості, підвищили інтерес до навчання.

Перевагою розвитку освіти є впровадження інформаційно-комунікаційних технологій, що забезпечують покращення навчально-виховного процесу, доступність та результативність освіти, підготовку молодого покоління до життєдіяльності в інформативному суспільстві.

Інформатизація освіти - один з основних напрямів, продиктований потребами сучасного суспільства, у якому головним рушієм поступу є індивідуальний розвиток особистості. Вона має

забезпечити впровадження в практику програмно-педагогічних напрацювань, спрямованих на активізацію навчального процесу, вдосконалення форм і методів організації навчання.

Нагальною потребою сучасної системи освіти, зокрема у роботі шкільної бібліотеки є впровадження нових форм та методів навчання і виховання, що забезпечують розвиток особистості кожного школяра.

Основною метою всіх нововведень в освітній галузі є сприяння переходу від механічного засвоєння учнями знань до формування вмінь і навичок самостійно набувати знання. Результативність розв'язання цього завдання значною мірою залежить від цілі використання комп'ютера у виховному процесі, якості й можливостей програмного забезпечення та від того, яке місце посяде комп'ютер в системі дидактичних засобів [7].

Бурхливий розвиток засобів інформатизації, а отже, поява нових технологій обробки, передачі,

одержання і збереження інформації відкриває нові можливості для застосування комп'ютерів у навчальному процесі.

Сучасному бібліотекарю необхідно творчо використовувати знання в нестандартній змінній ситуації, виявляти конструктивність в організації і плануванні роботи бібліотеки.

Запровадження інформаційно-комунікаційних технологій у виховний процес – необхідність сьогодення, оскільки більшість дітей ознайомлюються з комп'ютером набагато раніше, ніж це їм може запропонувати школа. Ні для кого вже не є новиною потреба постійного застосування комп'ютерних засобів навчання під час вивчення будь-якого предмету, це аксіома, якої вимагає час. А бібліотекарю у його бажанні заінтригувати, зосередити увагу учнів на читанні книг доводиться змагатися з чудово впорядкованим світом мас-медіа (телебачення, мобільні телефони, ігрові приставки тощо).

Витрачаючи великі кошти на придбання комп'ютера для дитини з метою, насамперед, забезпечити нащадка гарним засобом навчання, батьки часто не розуміють, що сам по собі комп'ютер – це своєрідна *tabula rasa*, яка буде виконувати лише ту роль, яку в неї закладуть, тому дуже часто комп'ютер стає не помічником у навчанні, а відчутною, часом – потужною перепорою останньому, коли у дитини виникає ігрова або інтернет-залежність.

Підвищити зацікавленість до читання можна лише тоді, коли дітям не нудно у бібліотеці, адже визнано, що дитина, яка зацікавлена, хоче пізнати матеріал, опановує його набагато краще, ніж та, яка не зацікавлена змістом того, що вчить.

Розв'язанню цієї проблеми сприяє впровадження особистісно зорієнтованих педагогічних технологій, серед яких — впровадження ментальних карт (карт розуму, інтелектуальних карт). Саме вони ефективніше,

ніж інші технології, сприяють інтелектуальному, соціальному й духовному розвитку школяра.

## **Розділ 1. Ментальні карти як спосіб організації процесу творчого мислення за допомогою схем.**

**Ментальні карти** – спосіб організації процесу творчого мислення за допомогою схем, побудованих за певними правилами. Ментальні карти (інтелект-карти, карти розуму, карти пам'яті, Mind Maps) – це унікальна технологія роботи з інформацією, спосіб зображення процесу загального системного мислення за допомогою схем. Карти пам'яті - проста і ефективна техніка. У деяких європейських країнах вони використовуються при навчанні дітей у початкових класах школи. Інші назви: карта розуму, інтелект-карти, Mind map (саме останнє є основною назвою, введеним Тоні Бьюзенем) [6].

## **1. 1. Застосування ментальних карт у просторі загальноосвітнього закладу.**

Ментальні карти (МК) - це зручне знаряддя для відтворення процесу мислення й упорядкування інформації у зоровій формі. Їх можна використовувати, щоб "законспектувати" ті думки та ідеї, які пролітають в голові, коли ви розмірковуєте над тим або іншим завданням. І навпаки, МК дозволяють так опрацювати інформацію, що мозок легко її сприйме, бо вона записана на "мові мозку".

Ментальні карти відтворюють природний спосіб мислення людини. Якщо ви хочете вловити яку-небудь інформацію і для цього оформляєте її у вигляді таблиць, списків, звичайного тексту, то вашому мозку потрібно буде зробити додаткову роботу по перекладу цієї інформації доступною для нього мовою. Тоні Бьюзен (Tony Buzan), автор техніки ментальних карт, пропонує нам перестати

боротися з собою і почати допомагати своєму мисленню. Для цього потрібно тільки виявити незаперечний зв'язок між ефективним мисленням і пам'яттю та запитати себе, що саме сприяє запам'ятовуванню.



Карти знань ідеально підходять для використання в школах, можуть бути застосовані до будь-яких видів завдань, активно повертають учнів різного віку в творче мислення, організацію і вирішення

проблем. Гнучкість карт знань дозволяє розглядати будь-яку тему або питання, вони можуть використуватися для всього класу, групи чи індивідуально. [6].

## **1.2. Можливості карт знань.**

Можливості карт знань дозволяють:

- ❖ покращити пам'ять, нагадати факти, слова і образи;
- ❖ сконцентрувати ідеї;
- ❖ наштовхнути на пошук рішення;
- ❖ показати концепції і діаграми;
- ❖ підсумувати результати або події;
- ❖ структурувати реферати;
- ❖ узагальнити інформацію;
- ❖ організувати взаємодію між учнями в груповій роботі або рольових іграх.

Крім знайомства своїх учнів з теорією і практикою інтелект-карт, вчитель чи бібліотекар може використовувати такі карти у вирішенні ряду власних практичних завдань, викладаючи предмет,

і, відповідно, навчання, виховні заходи стають легшими і приємнішими заняттями.

Одним із найрезультативніших застосувань, які знаходять інтелект-карти у навчанні учнів, є підготовка на їх основі лекцій.

Наприклад, лекцію у формі карти розуму набагато легше підготувати, ніж написати її «лінійний» варіант. Як інформаційно-структурна основа лекції, карта розуму дозволяє забезпечувати ідеальний баланс між спонтанною мовою, з одного боку, і ясною і добре організованою презентацією — з іншою. Це забезпечує точне дотримання часових рамок лекції, а також, якщо це викликано певною необхідністю, дозволяє змінювати тривалість лекції в ту або іншу сторону шляхом внесення необхідних правок до викладу змісту лекції. Ця можливість редагувати «на ходу» є особливо корисною, коли перед початком лекції виявилася нова інформація, що відноситься до предмету

лекції (новина з преси; інформація, надана іншим учителем і т. п.) [6].

Використовуючи велику класну дошку або проектор, можна наповнювати інтелект-карту новими елементами. Це дозволяє показати учням хід думок, а також побудову заняття. Графічний метод показу інформації захоплює аудиторію, дозволяє їй краще запам'ятати і засвоїти висловлюваний матеріал.

Крім того, МК дозволяють визначити ті питання, в наочній сфері яких асоціативний ланцюжок в учня з певних причин виявляється порушеним. Усе це забезпечує величезну економію часу, який в нормі йде на прочитання і оцінку традиційних відповідей.

## Розділ 2. Створення карт розуму за допомогою популярної крос-платформеної програми XMind.

Інструменти для побудови карт знань:



Goggle є безкоштовним онлайн-додатком, який підтримує функцію спільної роботи над проектами. Інтерфейс програми простий, але, в той

же час, з безліччю функцій, які роблять процес створення інтелект-карт легким. Програма підтримує використання зображень, індивідуальні колірні схеми і можливість перегляду історії документа. Зберігання історії змін дозволяє повернутися до попередніх версій створеної карти. Mind-map, створені в програмі Goggle, можуть експортуватися в форматі PNG або PDF.

XMind — чи не найпопулярніша крос-платформена програма для складання ментальних карт, працює на платформах Windows / Mac / Linux. У програми є кілька версій: безкоштовна з урізаними можливостями, і платна, з розширеним функціоналом (пакети доволі дорогі)[1].

Перевагами програми XMind є:

- ✦ стильний дизайн, яскраве оформлення — фон на всю карту або окремі блоки, великий вибір стилів, ліній, кольорів, піктограм та форм;

- ✦ велика кількість шаблонів, фішбоун, бізнес-плани, SWOT-аналіз тощо;
- ✦ підтримка і сумісність з пакетом Microsoft Office та інші корисні речі;
- ✦ приємне доповнення — можливість програми працювати з діаграмами Ганта.
- ✦ проведення мозкового штурму (BrainStorming) — у Pro версії.

Використовувати XMind однозначно варто. Мені XMind подобається дизайном і простотою створення малюнків-карт. Програма більше підходить для професійної командної роботи. Можливостей безкоштовної версії вистачає.

Карти думок (або ментальні карти) активно поширюються через те, що їх легко розуміти. За допомогою карти думок можна структурувати всю інформацію голові і легко знаходити нові ідеї.

Використання карт думок – техніка візуалізації мислення, за допомогою якої можна краще і ефективніше обробити інформацію:

- ✚ це форма запису даних, що дозволяє навіть при великому об'ємі уявити їх в зручній формі;
- ✚ коли записуєш щось, тим паче складаєш це у вигляді карт - це автоматично відкладається в голові;
- ✚ дані, записані у вигляді ментальних карт, легко згадати, навіть кинувши на них лише один погляд;
- ✚ ментальна карта побудована таким чином, що дозволяє побачити раніше не помічені зв'язки між її частинами, дрібні деталі, що буває дуже цінно при прийнятті рішень.

Ментальні карти допомагають під час роботи з даними, покращують здібності мозку по сприйняттю інформації. Причина у самій побудові карти - вона візуально яскрава, ключове слово (або образ) знаходиться в центрі, і від нього йдуть подальші "гілки". Це спрощує подачу інформації, адже у житті ми теж бачимо навколишній світ в

цілому - центральний образ і всі деталі навколо нього.

Друга причина криється в обробці інформації нашим мозком - візуалізація покращує сприйняття. Слова з картинками запам'ятовуються набагато краще, ніж просто слова.

Оскільки ми використовуємо різні можливості мислення для побудови ментальних карт, такі як творчість, логіка, уява, всі вони розвиваються і поліпшуються в процесі. Оскільки ментальні карти відображають усю картину в цілому, це дозволяє встановити всі взаємозв'язки між об'єктами, навіть якщо спочатку вони були не такими очевидними. У свою чергу, це призводить до появи нового погляду на інформацію, а також нових ідей і думок. Структура і логіка даних стає більш "прозорою", легкою для розуміння і запам'ятовування [1].

### **Розділ 3. Використання ментальних карт у просторі шкільної бібліотеки.**

Розглянемо основні етапи створення металльної карти для школярів. Учні мають чітко усвідомлювати та відтворювати всі етапи під керівництвом учителя задля більш глибокого опрацювання інформації. Оволодіння школярами таким інструментом як ментальна карта дозволяє не лише сприяти розвитку мислення дітей, а й вирішувати велику кількість завдань відповідно до програми того чи іншого навчального предмету.

Метод інтелект-карт дозволяє економити час на опрацюванні додаткових джерел, конспектуванні, анотуванні, написанні кількох чернеток у ході традиційної роботи над твором, оскільки дозволяє у значно більшому об'ємі задіяти творчість школяра, його креативність. Окремо слід зауважити, що більшість сучасних школярів візуально представлену інформацію сприймають значно краще, ніж написану.

Програма з української літератури для загальноосвітніх навчальних закладів пропонує учням вивчення ряду прозових творів, зокрема історичної повісті Івана Нечуя-Левицького «Кайдашева сім'я». Від школярів вимагається знати зміст реалістичної соціально-побутової гумористично-сатиричної повісті-хроніки, переказувати та коментувати зміст, вміти визначити тему повісті та її провідні мотиви, володіти навичками аналізу епічного твору, характеризувати образи Омелька Кайдаша, Марусі Кайдашихи, Лавріна, Карпа, Мелашки, Мотрі, підтверджувати власну думку текстовими цитатами, аналізувати роль художніх засобів, особливості мови, обговорювати проблематику твору. У ході цієї роботи учитель має виховувати в учнів повагу до батьків на засадах народної моралі. Ментальні карти під час вивчення цієї повісті учитель може використовувати на різних етапах роботи: для вивчення біографії письменника, ознайомлення з його творчістю,

кращого засвоєння учнями окремих розділів і повісті в цілому, бути основою для складання характеристики персонажа чи підготовкою для написання твору за повістю (Додатки 1-12).

Пропоную кілька практичних способів застосування карт розуму у шкільній бібліотеці:

### **3.1. Планування роботи та заходів.**

Замість довгих списків справ можна створити карту на навчальний рік або семестр.

- ❖ **Календар подій:** виділіть гілки для державних свят, ювілеїв письменників та тематичних тижнів (наприклад, "Тиждень дитячої книги").
- ❖ **Проекти:** якщо планувати квест або літературний вечір, карта допоможе розбити підготовку на етапи: сценарій, декорації, призи, запрошення.

### 3.2. Робота з фондом та систематизація.

- **Навігація бібліотекою:** можна створити візуальну схему розміщення книжкових стелажів за жанрами чи галузями знань. Це допоможе новачкам швидше орієнтуватися.
- **Комплектування:** карта допоможе наочно побачити, яких розділів у фонді не вистачає (наприклад, гілка "Сучасна підліткова проза" може бути майже порожньою, що сигналізує про необхідність закупівлі).

### 3.3. Промоція читання (інтерактив з учнями):

Це найцікавіший блок, де бібліотека стає центром креативу:

- **Портрет героя:** разом з учнями можна намалювати карту характеру персонажа (його вчинки, мрії, оточення, риси характеру).

- **Путівник по жанру:** створити карту "Що почитати, якщо подобається фентезі", де від центру йдуть гілки до різних серій книг чи авторів.
- **Відгук про книгу:** запропонувати дітям замість звичайного переказу створити ментальну карту прочитаної книги.

### **3.4. Навчання інформаційній грамотності:**

Можна використовувати карти для пояснення складних процесів:

- **Алгоритм пошуку:** як знайти інформацію для реферату (від вибору ключових слів до перевірки джерел).
- **Структура книги:** гілки — зміст, анотація, передмова, алфавітний покажчик.

### **3.5. Структура ментальної карти для підготовки до Дня української писемності та мови:**

У центрі аркуша — напис: **"День української писемності"**. Від нього відходять основні тематичні гілки:

### 1. Заходи в бібліотеці:

- **Турнір знавців мови:** (наприклад, вікторина "Мовний квест" для середніх класів).
- **Зустріч з цікавою людиною:** (місцевий поет, філолог або навіть шкільний вчитель-літератор у новому амплуа).
- **Радіодиктант:** організація локації, де учні та вчителі можуть разом написати Радіодиктант національної єдності.

### 2. Книжкові виставки (експозиції)

- **"Від Нестора Літописця до сучасності":** історичний аспект (копії давніх літописів, книги про витоки мови).

- **"Мовні смаколики"**: сучасні посібники, словники нового правопису, книги про культуру мовлення.
- **"Почитай своє"**: виставка новинок сучасної української літератури для підлітків.

### 3. Оформлення та атмосфера

- **Інформ-дайджест**: стіна цікавих фактів про українську мову (найдовше слово, найпопулярніша літера тощо).
- **Фотозона**: наприклад, великі літери "Г", "Ґ", "Є" або цитата відомого класика як фон.
- **Плейлист**: підбірка якісної сучасної української музики для фонового супроводу на перервах.

### 4. Робота в мережі (диджитал)

- **Віртуальна виставка**: пост у соцмережах школи або на сайті бібліотеки.

- **Челендж / Опитування:** "Моє улюблене українське слово" або відеорубрика "Як правильно говорити".
- **QR-коди:** розміщення по школі посилань на цікаві мовні ігри або електронні словники.

## 5. Ресурси та підготовка

- **Матеріали:** папір, призи для переможців, грамоти.
- **Партнери:** вчителі мови, учнівське самоврядування (для допомоги в організації).
- **Анонс:** оголошення, афіша в холі школи.

Реалізуємо візуально:

1. **Центр:** намалювати розгорнуту книгу або перо.
2. **Кольори:** використовувати різні кольори для кожної гілки (наприклад, *Події* — червоний, *Виставки* — зелений). Це

допоможе мозку швидше перемикатися між завданнями.

3. **Піктограми:** поруч із гілкою "Диджитал" намалювати значок смартфона, поруч із "Заходами" — мікрофон.

### **3.6. Сценарій короткого мовного квесту (5-7 класи)**

**Мета:** знайти «код нації» (ключове слово), розв'язавши 5 завдань.

**Локація:** шкільна бібліотека.

**Реквізит:** картки із завданнями, словники, художні книги.

*Станція 1. «Спритний мовознавець» (Робота зі словниками)*

- **Завдання:** на полиці зі словниками відшукати «Глумачний словник». Знайти в ньому значення слова, яке зашифроване

координатами (наприклад: сторінка 142, 2-й стовпець, 3-тє слово зверху).

- *Слово-відгадка:* **МЕТАФОРА**.
- **Результат:** Перша літера ключового слова.

*Станція 2. «Літературний детектив» (пошук у книгах)*

- **Завдання:** на виставці сучасних книг знайти книгу (наприклад, «Джури козака Швайки»). На сторінці 10 знайти 5-те слово у другому абзаці.
- **Результат:** Друга літера ключового слова.

*Станція 3. «Мовний ревізор» (Антисуржик)*

- **Завдання:** На картці записано 5 речень із помилками (наприклад: «Я приймаю участь», «Виключи світло»). Учні мають виправити їх («беру участь», «вимкни світло»).

- Завдання: виправити помилки в популярних фразах. Можна роздрукувати це як картку, де ліворуч — помилка, а праворуч — місце для правильної відповіді.
- **Лайфхак для бібліотекаря:** Якщо діти вагаються, підкажіть їм знайти на полиці книжку **Олександра Авраменка "100 експрес-уроків української"** — там є всі ці відповіді!

Речення з помилкою	Правильний варіант (відповідь)
Я <b>приймаю</b> участь у квесті.	Я <b>беру</b> участь у квесті.
<b>Виключи</b> , будь ласка, світло.	<b>Вимкни</b> , будь ласка, світло.
Книга <b>самий</b> <b>кращий</b> подарунок.	Книга — <b>найкращий</b> подарунок.
Підпишіться на <b>слідуючі</b> оновлення.	Підпишіться на <b>наступні</b> оновлення.

Речення з помилкою	Правильний варіант (відповідь)
Я рахую, що це правильно.	Я вважаю, що це правильно.
Приведи приклад з тексту.	Наведи приклад з тексту.

- *Підказка:* Кількість правильних відповідей вказує на номер стелажа, де захована наступна підказка.

#### *Станція 4. «Пазл класиків» (Візуальна пам'ять)*

- **Завдання:** скласти пазл (розрізаний портрет видатного письменника: Тараса Шевченка або Лесі Українки). На звороті пазла написана цитата про мову з пропущеним словом.
- *Завдання:* вписати пропущене слово.

### Станція 5. «Криптограф» (QR-коди або шифр)

- **Завдання:** відсканувати QR-код, який веде на коротке відео або аудіозапис із цікавим фактом про мову. У відео звучить підказка для фінального слова.

Щоб діти отримали фінальне слово, можна використати підказки з фактів:

- *Наприклад:* "Фінальне слово починається на літеру, яка є найменш вживаною в українській мові" (Відповідь: літера **Ф**).
- Це слово може бути **ФОЛАНТ** (як символ старої та мудрої книги).

Ці факти можна зашифрувати в QR-коди або просто написати на картках, які діти мають знайти серед книг.

- **Найуживаніша літера:** найчастіше в українській мові слова починаються на літеру «**П**». А найменш вживаною є літера

«Ф» (вона зустрічається переважно в запозичених словах).

- **Спорідненість мов:** найбільше спільної лексики українська мова має з білоруською (84%), польською (70%) та сербською (68%).
- **Найдовше слово:** Офіційно найдовшим словом в українській мові є назва пестициду: *"дихлордифенілтрихлорметилметан"* (30 літер!). Але для дітей можна дати цікавіше слово — наприклад, *"рентгеноелектрокардіографічного"* (31 літера).
- **Слово-рекордсмен (Синоніми):** найбільше синонімів має слово **"бити"** — за словниками їх понад 45 (гатити, лупцювати, товкти, дубасити тощо).
- **Паліндром:** українська мова має унікальні речення-паліндроми (читаються однаково в обидва боки). Наприклад: *"І роззява зорі"* або *"Я несу гусеня"*.

## Підсумок:

Учні збирають усі літери та складають фінальне слово (наприклад, **ЄДНІСТЬ** або **ДЖЕРЕЛО**). За перемогу вони отримують символічні призи: тематичні наклейки, закладки для книг або сертифікат на 12 балів» (за погодженням з учителем мови).

Порада для бібліотекаря:

Можна оформити цей квест як ментальну карту на великому ватмані при вході. Кожна виконана



станція — це розфарбована гілка карти. Так діти бачитимуть свій прогрес у реальному часі.

### **3.7. Бібліотека - активний центр візуального мислення та коворкінгу.**

Використання ментальних карт (інтелект-карт) у публічному просторі бібліотеки — це сучасний спосіб перетворити бібліотеку з "сховища книг" на активний центр візуального мислення та коворкінгу (спільної роботи).

#### **1. Фізична зона "Живої карти"**

Замість статичних оголошень можна створити у холі або читальному залі інтерактивну стіну.

- **Навігація по фонду:** велика карта на стіні, де від центру (Бібліотека) розходяться гілки до жанрів. Кожна гілка може містити QR-коди на електронний каталог або топ-рекомендації.

- **Стіна ідей (Brainstorm Wall):** можна використовувати маркерну плівку або пробкову дошку. Поставити в центрі питання (наприклад, *"Яких івентів нам не вистачає?"*) і дозволити відвідувачам малювати свої "гілки" з ідеями.
- **Карта читацьких вподобань:** відвідувачі можуть додавати на карту стікери з назвами улюблених книг, створюючи мережу асоціацій (наприклад: *Стівен Кінг - Горрор - Дивні дива*).

### 3.8. Бібліотека як освітній хаб.

Ментальні карти — ідеальний інструмент для навчання.

- **Воркшопи з медіаграмотності:** вчімо користувачів структурувати складну інформацію (наприклад, як розпізнати фейки), малюючи карту джерел та фактів.
- **Клуб "Visual Thinking":** регулярні зустрічі, де люди вчаться конспектувати лекції або

планувати проєкти за допомогою сервісів типу *MindMeister*, *XMind* або *Canva*.

- **Підтримка школярів:** надання шаблонів ментальних карт для підготовки до іспитів або написання творчих робіт.

### 1. Просування послуг та подій

Візуалізація планів бібліотеки робить їх зрозумілішими для учнів.

- **Звітність у форматі карти:** замість сухого тексту можна показати досягнення бібліотеки за рік у вигляді розгалуженої кольорової схеми.
- **Анонс фестивалю чи заходу:** розмістімо у соцмережах ментальну карту події, де одна гілка — це спікери, інша — майстер-класи, третя — зона відпочинку.

### 2. Дизайн та навігація

- **Інфографіка на підлозі/стінах:** використовуйте лінії в стилі ментальних карт,

щоб вести відвідувача від входу до конкретних локацій (дитяча зона, медіатека, кафе).

- **Тематичні виставки:** супроводжуйте книжкову виставку невеликою ментальною картою, яка пояснює зв'язок між авторами, епохами та ідеями, представленими на полиці.

Переваги для бібліотеки:

1. **Залучення молоді:** Візуальний формат ближчий кліповому мисленню та сучасним методам навчання.
2. **Естетика:** Це виглядає стильно та сучасно, руйнуючи стереотип про "запилені полиці".
3. **Демократичність:** Кожен відвідувач може додати свій "вузол" на карту, відчуваючи причетність до створення контенту.

### 3.9. План воркшопу "Малюємо думки» (ментальні карти для навчання та життя).

**Мета:** навчити відвідувачів структурувати хаос у голові за допомогою паперу або додатків.

1. Вступна частина (15 хв)

2. Демонстрація: покажімо на екрані (або плакаті) різницю між лінійним списком справ і ментальною картою.

- Приклад: "Як я планую відпустку" або "Головні герої книги 'Гаррі Поттер'".
- Інсайт: пояснити, що наш мозок мислить асоціаціями, а не списками.

3. Практика: "Карта прочитаної книги" (30 хв)

Це ідеальна вправа саме для бібліотечного простору. Кожен учасник обирає книгу (або бібліотекар дає коротке оповідання).

- **Центр:** Назва книги.
- **Гілка 1 (Герої):** Хто вони, які їхні риси?
- **Гілка 2 (Сюжет):** Ключові повороти.
- **Гілка 3 (Емоції):** Що я відчув під час читання?
- **Гілка 4 (Цитати):** Те, що хочеться запам'ятати.

#### 4. Технічний блок (15 хв)

Огляд безкоштовних інструментів для тих, хто хоче створювати карти в телефоні:

- **Canva** (багато гарних шаблонів).
- **XMind** (професійний та чіткий інструмент).
- **MindMeister** (зручно для спільної роботи).

### 3.10. Варіант структури ментальної карти до заходу "Тиждень сучасної літератури".

Ментальна карта на стіні може виглядати так:

Центральний вузол	Головні гілки (Категорії)	Підгілки (Деталі)
-------------------	---------------------------	-------------------

Центральний вузол	Головні гілки (Категорії)	Підгілки (Деталі)
<b>Тиждень літератури</b>	<b>Зустрічі</b>	Автограф-сесії, Скайп-міст з автором
	<b>Акції</b>	Сліпе побачення з книгою, Буккросинг
	<b>Майстер-класи</b>	Письменницька майстерність, Створення зинів
	<b>Виставки</b>	ТОП-10 новинок, Книги-лауреати премій

### 3.11. Оформлення бібліотеки.

Оформлення бібліотеки за допомогою ментальних карт — це чудовий спосіб оновити інтер'єр, зробивши його сучасним і корисним для читачів, не витрачаючи при цьому значних коштів. Основний ресурс тут — креативність та залучення учнів, громади.

Ось покроковий чек-лист, як це реалізувати з мінімальним бюджетом:

### 1. Стіна-навігатор "Куди піти?" (Маркерна плівка)

Замість дорогих пластикових вказівників, використайте одну з порожніх стін або бічну частину книжкових стелажів.

- **Матеріали:** самоклейна маркерна плівка (коштує недорого, клеїться на будь-яку рівну поверхню) або просто ватмани, з'єднані між собою.
- **Як оформити:** У центрі напишіть «ВАША БІБЛІОТЕКА». Від неї намалюйте яскраві гілки: «Читати», «Вчитися», «Грати», «Спілкуватися».
- **Фішка:** Дозвольте читачам самим дописувати підкатегорії маркерами. Наприклад, біля гілки «Читати» хтось може дописати «Комікси», а біля «Спілкуватися» — «Настільні ігри».

## 2. "Арт-павутиння" (Нитки та затискачі)

Це найбільш бюджетний і дуже ефектний візуальний прийом.

- **Матеріали:** Кольорові нитки (в'язальні або муліне), канцелярські кнопки або маленькі гвоздики, роздруковані картинки/обкладинки книг.
- **Як оформити:** Виберіть тему (наприклад, "Літературні зв'язки"). У центрі — портрет відомого класика. Від нього тягнуться нитки до сучасних авторів, на яких він вплинув, або до екранізацій його творів.
- **Чому це працює:** Це створює об'ємну 3D-інсталяцію, яка виглядає як сучасний арт-об'єкт.

## 3. Дерево знань з вінілових наклейок або паперу

Якщо є велике вікно або порожня стіна, можна перетворити її на дерево-карту.

- **Матеріали:** кольоровий папір або залишки вінілової плівки.
- **Як оформити:** стовбур — це головна місія бібліотеки. Гілки — тематичні напрямки (психологія, історія, IT). Листя — це конкретні назви книг або імена авторів.
- **Інтерактив:** виріжте багато паперових листочків і залиште їх поруч у кошику. Попросіть читачів писати на них свої рекомендації та приклеювати на відповідну гілку.

#### 4. Карта-путівник по заходу (крафтовий папір)

Якщо у бібліотеці проходить лекція чи зустріч, не робіть нудних презентацій.

- **Матеріали:** рулон крафтового паперу (він дешевий і виглядає дуже стильно).
- **Як оформити:** розстеліть папір на великому столі або закріпіть на стіні. Під час заходу

малюйте основні тези лекції у вигляді ментальної карти в реальному часі.

- **Результат:** після заходу цей аркуш залишається в бібліотеці як візуальний конспект для тих, хто не встиг прийти.

### **Практичні поради для економії:**

- **Використовуйте QR-коди:** замість того, щоб друкувати багато тексту, додайте на ментальну карту маленькі QR-коди, що ведуть на електронні ресурси бібліотеки.
- **Залучіть волонтерів:** запропонуйте талановитим учням розмалювати стіну у стилі ментальної карти як волонтерський проєкт.
- **Вторинна сировина:** використовуйте картонні коробки для створення об'ємних елементів (блоків) карти.

**Порада:** Оберіть одну яскраву "акцентну" зону. Краще зробити одну класну велику ментальну

карту на головній стіні, ніж багато маленьких і непомітних.

4. Зміст (текстові блоки) для карти-навігації по бібліотеці.

Для того, щоб карта була зрозумілою та логічною, ми побудуємо її за принципом «від потреб користувача». Замість офіційних назв відділів використаємо дієслова та зрозумілі категорії.

**Структура текстових блоків, які можна розмістити на гілках ментальної карти:**

**Центральний вузол: БІБЛІОТЕКА [Назва бібліотеки]**

*(Тут можна додати слоган, наприклад: «Твій простір ідей»)*

**Гілка 1: ЧИТАТИ (Фонд та жанри)**

- **Художня література:** світові бестселери, класика, сучасна українська проза.
- **Жанровий мікс:** детективи та трилери, фентезі, романтична проза.
- **Non-fiction (Корисне):** психологія та саморозвиток, бізнес та фінанси, історія та біографії.
- **Для дітей та підлітків:** комікси, казки.
- **Періодика:** свіжі газети та журнали.

## Гілка 2: ВЧИТИСЯ (Освітні можливості)

- **Цифрова освіта:** доступ до комп'ютерів, Wi-Fi, навчання цифровій грамотності.
- **Мови:** клуб розмовної англійської, підручники, посібники.
- **Самоосвіта:** курси на Coursera/Prometheus (допомога з реєстрацією).
- **Профорієнтація:** поради для вибору професії, підготовка до іспитів.

## Гілка 3: ТВОРИТИ (творчість та хобі)

- **Майстер-класи:** рукоділля, малювання, воркшопи.
- **MakerSpace:** конструювання, настільні ігри.
- **Клуб письменників:** поетичні вечори, презентації книг.
- **Виставки:** роботи місцевих майстрів та художників.

#### Гілка 4: ВІДПОЧИВАТИ (Комфорт та дозволя)

- **Relax-зона:** крісла-мішки, тиша, кава (якщо дозволено).
- **Ігротека:** настільні ігри.
- **Кінопокази:** перегляд фільмів та обговорення.
- **Зустрічі:** місце для знайомств та спілкування з друзями.

#### Гілка 5: ДОПОМАГАТИ (Соціальна роль)

- **Волонтерство:** пункт збору (книг, допомоги), плетіння сіток.

- **Консультації:** юридична допомога, поради для ВПО.
- **Еко-ініціативи:** збір батарейок чи макулатури.

### Додаткові "фішки" для підписів на карті:

- «Не знаєш, що вибрати?» — стрілка до виставки «Вибір бібліотекаря».
- «Тут швидкий інтернет» — наклейка з паролем до Wi-Fi біля відповідної гілки.
- «Твоя ідея тут» — порожня гілка з прикріпленим маркером, де люди можуть писати свої побажання.

### Повідомлення для «хмарки» (дизайн-елементів):

Навколо карти можна розкидати короткі фрази-мотиватори:

- *«Книга — це єдина машина часу, яка реально працює».*

- *«Тут можна не лише мовчати».*
- *«Запитай бібліотекаря — він знає більше за Google».*

## 5. Динамічний путівник по світу автора.

Пропоную кілька ідей, як структурувати такі карти та оформити їх у просторі бібліотеки:

### 1. Структура карти «Світ письменника»

Замість сухого переліку дат, зробіть автора центром «всесвіту», від якого розходяться тематичні гілки:

- **Гілка «Магічні предмети/Символи»:**  
(наприклад, для Гоголя — люлька, шинель, черевички; для Ремарка — яблуневе вино, автівки).
- **Гілка «Географія»:** Міста, де жив автор, та місця, де розгортаються події його книг.
- **Гілка «Музи»:** Люди, які надихали, або цікаві факти про особисте життя.

- **Гілка «Вплив»:** Сучасні фільми, ігри або музика, на які вплинула творчість ювіляра.
- **Гілка «Читати обов'язково»:** Топ-3 твори з короткими анотаціями-гачками.

## 2. Формати оформлення (бюджетні та креативні)

### А. «Карта-виставка» на стелажі

Розмістіть у центрі стелажа портрет письменника. Від нього протягніть **кольорові стрічки** до конкретних книг на полицях.

- *Наприклад:* червона стрічка веде до «драматичних» творів, синя — до біографії, зелена — до екранізацій (дисків або скриншотів).

### Б. Інтерактивна стіна «Мій [Прізвище письменника]»

На великому ватмані або дощці намалюйте основу карти з головними гілками, але залиште «порожні вузли».

- **Завдання читачам:** попросіть відвідувачів на стікерах дописати свої асоціації з цим автором: *«З чим у вас асоціюється Коцюбинський?»* (хтось напише «сонце», хтось — «коні», хтось — «Intermezzo»).

## **В. «Карта-детектив» (для ювілеїв авторів детективів/трилерів)**

Оформіть карту у стилі дошки доказів (як у кіно про детективів):

- Використовуйте крафтовий папір, чорно-білі фото, газетні вирізки.
- З'єднайте факти про життя автора червоною ниткою, створюючи логічний ланцюжок його становлення як митця.

15. Цифрова ментальна карта письменника

Якщо є екран у залі або сторінка у соцмережах, створіть інтерактивну карту в **Canva** або **XMind**.

- Кожен вузол такої карти може бути **клікабельним QR-кодом**, який веде на:
  - Аудіокнигу автора.
  - Буктрейлер.
  - Віртуальну екскурсію музеєм письменника.

**Приклад 1:** «160 років Михайлу Коцюбинському»  
(2024 р.)

Центр:                    **Михайло**                    **Коцюбинський**  
**(Сонцепоклонник).**

- **Гілка 1: Імпресіонізм.** (Вузли: Кольори, Відчуття, Світлові ефекти).
- **Гілка 2: Тіні забутих предків.** (Вузли: Гуцульщина, Параджанов, Міфологія).
- **Гілка 3: Подорожі.** (Вузли: Капрі, Крим, Чернігівський сад).

- **Гілка 4: Психологізм.** (Вузли: Внутрішній монолог, "Intermezzo").

**Приклад 2.** Олександр Довженко: «Поет кіно та зачарованої Десни»

*Стиль оформлення: Чорно-білі кадри, елементи кінострічки, малюнки яблук та соняшників.*

Центральний вузол: ОЛЕКСАНДР ДОВЖЕНКО

- **Гілка «Магія кіно» (Режисер):**
  - *«Земля»* — шедевр світового кінематографа.
  - *«Звенигора»* — міфологія та історія.
  - *Монтаж* — як він змінив погляд на кадр.
- **Гілка «Світ дитинства» (Зачарована Десна):**
  - *Річка Десна* — джерело натхнення.
  - *Дід Семен* — добрий дух роду.

- *Природа* — розмови з конями, запах сіна.
- **Гілка «Художник та карикатурист»:**
  - Псевдонім *Сашко*.
  - Шаржі на сучасників.
  - Візуальне бачення світу (кожен текст — як картина).
- **Гілка «Драматична доля»:**
  - Туга за Україною («Розкрий, земле, груди...»).
  - Життя у Москві (вигнання).
  - Щоденник — сповідь душі.

Зробіть карту на фоні старого кінопроектора або паперової «кінострічки», що в'ється по стіні.

Додайте цитати про красу природи.

**Приклад 3.** Всеволод Нестайко - «Лицар дитинства та сонячного сміху»

*Стиль оформлення: Яскравий, жовто-гарячий, з елементами коміксів, капелюхів та сонячних зайчиків.*

## **Центральний вузол: ВСЕВОЛОД НЕСТАЙКО**

- **Гілка «Тореадори з Васюківки»:**
  - *Павлуша та Ява* — дует винахідників.
  - *Метро під свинарником* — легендарні витівки.
  - *Бик Жора* — перший "коридний" досвід.
- **Гілка «Казкові світи»:**
  - *Країна Сонячних Зайчиків* — перемога над темрявою.
  - *Лісова школа* — зайчик Кося Вухань та їжачок Колько Колючка.
  - *Чарівні окуляри* — погляд на світ крізь добро.
- **Гілка «Секрет успіху» (Філософія):**

- *Радість* — головна зброя проти нудьги.
- *Дружба* — основа всіх пригод.
- *Дитинство* — «найкраща пора, яку треба берегти в собі».
- **Гілка «Цікаві факти»:**
  - Працював у журналі «Барвінок».
  - Його книги перекладені 20-ма мовами.
  - Золотий список Андерсена (міжнародне визнання).
- Використовуйте яскраві стікери у формі сонячних зайчиків. Поруч із гілкою «Тореадори» можна поставити справжній солом'яний капелюх або іграшкову корову.
- **Інтерактив:** Залиште на карті Нестайка гілку «**Моя улюблена пригода**», де діти зможуть приклеїти папірець із назвою своєї улюбленої книги автора.

### 3.12. Інтерактивні вікторини

#### Приклад 1. До 130-річчя Олександра Довженка

*(Запитання-загадки про "Поета кіно")*

1. **Питання про шедевр:** Який фільм Довженка у 1958 році на всесвітній виставці в Брюсселі потрапив до списку 12 найкращих фільмів усіх часів і народів?
  - *Відповідь:* «Земля».
2. **Питання про дитинство:** У повісті «Зачарована Десна» автор згадує діда, який був дуже схожий на одного біблійного пророка або навіть на самого Бога. Ким він був насправді?
  - *Відповідь:* Дід Семен, він любив сонце і багато кашляв.
3. **Питання про талант:** До того як стати всесвітньо відомим режисером, Довженко працював у газеті в Харкові під псевдонімом Сашко. Що саме він там малював?

- *Відповідь:* **Карикатури та дружні шаржі.**

4. **Питання про символ:** Яке дерево чи фрукт найчастіше згадують, коли говорять про кадри з фільмів Довженка? (Підказка: вони часто падали на землю в його фільмах).

- *Відповідь:* **Яблука.**

**Приклад 2.** Інтерактивна вікторина до 95-річчя Всеволода Нестайка.

*(Питання для «сонячних зайчиків»)*

1. **Питання про метро:** Куди саме намагалися прорити метро під селом Васюківкою головні герої Ява та Павлуша?

- *Відповідь:* **Під свинарник** (проїзд мав коштувати 5 копійок, а для родичів — безкоштовно).

2. **Питання про імена:** Справжнє ім'я Яви Реня — Іван. Але він сам вигадав собі таке

прізвисько, коли був маленьким. На честь якого острова він себе так назвав?

○ *Відповідь: Острів Ява.*

3. **Питання про школу:** Хто викладає «сольфеджіо» та «лісову лірику» у спеціалізованій лісовій школі з ведмежою мовою викладання?

○ *Відповідь: Пантера М'явкунівна.*

4. **Питання про магію:** Як називався предмет, через який можна було побачити лише хороше в людях, навіть якщо вони здавалися поганими?

○ *Відповідь: Чарівні окуляри.*

Як оформити це у просторі:

- **«Секретні віконця»:** Приклейте запитання на цупкий папір, а відповідь сховайте під «клапаном» (шматочком паперу, який треба підняти).

- **Квест-карта:** Поставте на ментальній карті номери (1, 2, 3...). Читач має знайти відповідний номер на полиці з книгами, щоб дізнатися правильну відповідь.
- **Солодка нагорода:** Якщо читач дає правильні відповіді на всі питання — запропонуйте йому взяти з кошика «яблуко Довженка» або «сонячну цукерку Нестайка».

#### **Розділ 4. Переваги використання карт розуму у шкільній бібліотеці:**

- ❖ привертають увагу до предмету дослідження;
- ❖ створюється проблемна ситуація, що легко вирішується;
- ❖ краще запам'ятовуються особливості виучуваного матеріалу, забезпечуються глибші взаємозв'язки між елементами теми;
- ❖ можна подати більше інформації за короткий проміжок часу.

Враховуючи те, що ментальна карта стисла і систематизована, відсоток розуміння навчального матеріалу учнями збільшується у декілька разів у порівнянні зі звичайною бесідою або лекцією без наочного матеріалу:

- ❖ інтелектуальну карту доцільно використовувати під час підготовки іспитів, щоб швидко та осмислено згадати вивчений раніше матеріал;

- ❖ доречно використовувати разом із доповідями, презентаціями, переказом твору.

Варто звернути увагу на значення кольору. Відомо, що зорова пам'ять дитини сильніше реагує на елементи, наповнені кольором. Отож учні можуть виявити свої творчі здібності, навіть якщо раніше вони їх не помічали. У процесі створення ментальних карт обмежень не існує. Учень сам може обрати колір, символічний образ, зображення або графічне позначення певного явища.

Інтелектуальна карта – це не завжди індивідуальна робота. Вона може бути і колективною. Тоді вона виконує ще декілька корисних виховних функцій:

- ❖ виховання у дітей поваги до чужої думки;
- ❖ визнання права кожного учня на власну творчість, що не суперечить канонам команди;
- ❖ створення цілісного колективу, навчання роботи в команді.

Карты можна використовувати, щоб продуктивно систематизувати вивчений матеріал. Варто записати ключове слово в центрі сторінки і з усіх сторін виписати асоціації, що з'явилися миттєво. За таким принципом працює механізм запам'ятовування людини. Найлегше мозок сприймає вже готову інформацію, написану «мовою мозку». Її не потрібно систематизувати та додатково осмислювати. Працює зорова та асоціативна пам'ять одночасно. Своєму мисленню потрібно допомагати, а не завантажувати його непотрібною роботою. У такому випадку інтелект-карти найкраще допомагають зберегти зусилля та час.

Отже, інтелектуальні карти є специфічними схемами для швидкого запису думок, візуалізації різних понять із метою подальшого швидкого запам'ятовування. Вони можуть бути ефективними як у навчальній, так і у виховній роботі.

### Список використаних джерел

1. QAinfo [Електронний ресурс]. – Режим доступу:<https://www.quality-assurance-group.com/top-10-mind-map-servisiv-onlajn-bezkoshtovno-abo-za-skromnu-platu/>
2. Бьюзен Б. Супермислення / Б. Бьюзен, Т. Бьюзен. – М.: Попурі, 2008. – 208 с.
3. Бьюзен Т. Карти пам'яті. Готуємось до іспитів / Т. Бьюзен. – Мінськ: Росмен-прес, 2007. – 120 с.
4. Бьюзен Т. Суперпам'ять / Т. Бьюзен. – М.: Попурі, 2008. – 208с.Вікіджерела [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://uk.wikisource.org/wiki/>
5. Гін А.О. Прийоми педагогічної техніки: вільний вибір. Відкритість. Діяльність. Зворотній зв'язок. Ідеальність: посібник для вчителів / А.О. Гін. – 2-ге вид., доп. – Луганськ: СПД Резніков В.С., 2007. – 100 с.

6. Довідник цікавих фактів та корисних знань [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://dovidka.biz.ua/>
7. Зінченко Ж. Паспорт літературного періоду / Ж. Зінченко // Бібліотечка «Дивослова». – 2017. - № 3(142). – С.4-52.
8. На урок [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://naurok.com.ua/tehnologiya-stvorenniya-intelekt-kart-dlya-shkolyariv-mentalnih-kart-z-ukra-nsko-literaturi-materiali-do-urokiv-8219.html>
9. На урок [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://naurok.com.ua/vikoristannya-ikt-na-urokah-movi-ta-literaturi-yak-zasib-zacikavlennya-uchniv-20909.html>
10. Народна освіта [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://narodna-osvita.com.ua/1547-vasil-stefanik-kamnniy-hrest-analz-tvoru-kritika.html>

- 11.Противенська О.Г., Мещерякова М.Г., Теміз Я.В. Українська література у схемах і таблицях. – Х.: Країна мрій™; 2002 – 100с.
- 12.Просвіта Херсонщини[Електронний ресурс]. –Режим доступу: <https://prosvita-ks.co.ua/matishak-vykorystannya-intelekt-kart-na-urokah-ukrayinskoji-literatury>
13. Соколович І. Конспекти уроків 33-47 / І.Соколович // Бібліотечка «Дивослова» . - 2019. - №1(164). – С.6-63.
- 14.Соколович І. Уроки української літератури для 10 класу / І.Соколович // Бібліотечка «Дивослова». – 2018. - №10(161). – С.2-70.
- 15.Технологія створення інтелект-карт для школярів [Електронний ресурс]. – Режим доступу:  
<https://clubtutors.rudenko.kh.ua/tehnologiya-stvorenniya-intelekt-kart-dlya-shkolyariv/>
- 16.Українська література – електронна бібліотека [Електронний ресурс]. – Режим доступу:

<https://ukrclassic.com.ua/katalog/teoriya-literaturi/>

# Додатки

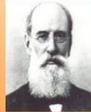
## Додаток 1

Цілеспрямована, зігріта глибокою любов'ю до народу, творчість письменника найвірогідніше від усього засвідчує, чим жила ця людина - суворий літописець епохи (Ольес Гончар).

Вислови про автора



"Хіба ревуть воли, як ясла повні?"



Панас  
Мирний  
(1849-1920)

Справжнє ім'я

Життєвий і творчий шлях

Творча спадщина

## Додаток 2

"Колосальне, всебіймаюче око України", "великий артист зору", майстер живописання словом (Іван Франко), "великий сонцепоклонник", "літописець народного життя"

Тематика творів:

"Найбраща з оздоб українського письменства", "чиста криниця народної мови", "арена людських пристрастей", "сміх крізь сльози"



Іван Нечуй-Левицький  
(1838-1918)

Життєвий шлях письменника

Псевдонім

Знавець живопису й музики

Інтерактивна вправа "Упіймай помилку"

Корисні посилання

Комічне у творі. (Комічне (сміх, комікос - смішний) - категорія естетика, що характеризує той аспект естетичного освоєння світу, який супроводиться сміхом без співчуття, страху і пригнічення

### Додаток 3



### Додаток 4



## Додаток 5



## Додаток 6



## Додаток 7



**Василь Стефаник**  
(1871-1936)

Вислови про письменника

Життя і творчість

## Додаток 8

Історія появи "Енеїди"

"Енеїда"

Будеш, батьку, панувати,  
Поки живуть люди;  
Поки сонце з неба сяє,  
Тебе не  
забудуть!  
(Тарас Шевченко)



**Іван Петрович Котляревський**  
(1769-1838)

"Наталка Полтавка" ("Праматір українського театру", "...сила її в надзвичайній простоті, правді і, найголовніше, в любові автора до свого народу")

Зачинатель нової української літератури

Біографічні відомості

## Додаток 9

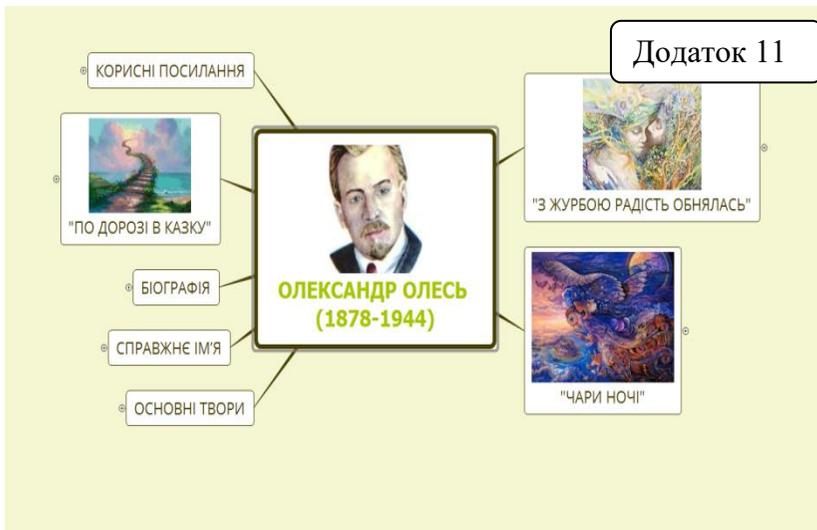


## ДОЧКА ПРОМЕТЕЯ

## Додаток 10



## Додаток 11



## Додаток 12

