



UDC 37.091.33-028.22:82
DOI 10.35433/pedagogy.4(123).2025.7

INNOVATIVE APPROACHES IN THE WORK OF A LANGUAGE TEACHER

A. V. Usatyi*

The work is conditioned by our present, since teaching Ukrainian literature in general secondary schools has certain specifics. It consists in diversifying teaching methods, searching for new approaches and technologies, theoretical substantiation of the effectiveness of interactive learning and changes in the understanding of the essence of learning, as well as a description of interactive technologies for teaching Ukrainian literature along with methodological recommendations for their implementation. The research is focused on the process of studying Ukrainian literature in general secondary education institutions, interactive activities of Ukrainian literature, their diversity, effectiveness and innovation.

To highlight the systematic approach to teaching Ukrainian literature; to study the scientific and methodological regularity of standardising the content of school literary education; to characterise the features and relevance of personality-oriented learning in literature classes; to consider the structural and methodological features of an interactive lesson; to identify and describe interactive learning technologies; to provide examples and methodological recommendations on the use of interactive learning technologies in Ukrainian literature classes. The paper uses theoretical and practical research methods, a comprehensive study of the features of interactive activities in the study of Ukrainian literature. The use of information technologies in teaching makes it possible to interest students in the independent search for various sources of information, to develop their creativity, critical thinking, and the ability to express their own thoughts, judgements and evaluations in a reasoned, broad and imaginative way. The application of innovations in the study of Ukrainian literature in high school shows that among the main innovations teachers identify the use of computer technologies and the Internet, which promote interest in literature.

Keywords: literature, literary education, interactive methods, innovation, application of interactive methods, situational learning, lesson, class.

ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ У РОБОТІ ВЧИТЕЛЯ-СЛОВЕСНИКА

А. В. Усатий

Робота зумовлена нашим сьогоднішнім, оскільки викладання української літератури в закладах загальної середньої освіти має певну специфіку. Вона полягає в урізноманітненні методики викладання, пошуці нових підходів та технологій, теоретичному обґрунтуванні ефективності інтерактивного навчання та змінах у розумінні сутності навчання, а також

* Candidate of Pedagogical Sciences (PhD in Pedagogy), Docent
(Zhytomyr Ivan Franko State University)
usatij@i.ua
ORCID: 0000-0001-9661-635X

описі інтерактивних технологій навчання української літератури разом із методичними рекомендаціями щодо їх впровадження. Дослідження є процес вивчення української літератури в закладах загальної середньої освіти, інтерактивна діяльність української літератури, їх різноманіття, ефективність та інноваційність.

Висвітлити системний підхід до навчання української літератури; дослідити науково-методичну закономірність стандартизації змісту шкільної літературної освіти; охарактеризувати особливості й актуальність особистісно-орієнтованого навчання на заняттях літератури; розглянути структурно-методичні особливості інтерактивного уроку; виокремити й описати технології інтерактивного навчання; навести приклади та дати методичні рекомендації щодо використання технологій інтерактивного навчання під час занять із української літератури. У роботі послуговувалися теоретичними та практичними методами дослідження, комплексне дослідження особливостей інтерактивної діяльності під час вивчення української літератури. Використання інформаційних технологій навчання дає змогу зацікавити учнів самостійним пошуком різних джерел інформації, розвивати у них творчі здібності, критичне мислення, вміння аргументовано, широко та образно висловлювати власні думки, судження та оцінки. Застосування інновацій при вивченні української літератури у старшій школі показує, що серед основних новацій педагогіки виокремлюють застосування комп'ютерних технологій та мережі інтернет які сприяють зацікавленості літературою.

Ключові слова: література, літературна освіта, інтерактивні методи, інновація, застосування інтерактивних методів, ситуативне навчання, урок, заняття.

The modernization of contemporary sectors of the economy, politics, and social life of our state, as well as the war, inevitably influence progressive changes in other social institutions. In this regard, educational institutions simply cannot develop in the new sociocultural conditions without updating their activities and changing the content, forms, and methods of their work.

Thus, the formation of the New Ukrainian School is characterized by an intensive search for new ideas in the theory and practice of the educational process and in the management of pedagogical innovation. Pedagogical innovations are the result of a creative search for original and non-standard solutions to various pedagogical problems. The product of this search is the latest educational technologies, original educational ideas, forms, and methods of education. It is precisely these innovative processes that are the mechanism for the intensive development of schools and pedagogy.

Introduction of the issue. Innovative methods in teaching Ukrainian language and literature are also an important issue for modern educational institutions. Therefore, along with traditional forms of teaching, non-traditional or non-standard methods using information and

Модернізація сучасних галузей економіки, політики, та суспільного життя нашої держави, війна неминує впливає на прогресивні зрушення в інших соціальних інститутах. У зв'язку з цим, у нових соціокультурних умовах освітні заклади просто не можуть розвиватися, не оновлюючи свою діяльність, не змінюючи зміст, форми та методи своєї роботи.

Так, становлення Нової української школи характеризується інтенсивними пошуками нового в теорії та практиці освітнього процесу, в управлінні педагогічною інноватикою. Педагогічні інновації – це результат творчого пошуку оригінальних і нестандартних рішень різноманітних педагогічних проблем. Продуктом такого пошуку є новітні освітні технології, оригінальні виховні ідеї, форми та методи виховання. Саме інноваційні процеси є механізмом інтенсивного розвитку школи і педагогіки.

Постановка проблеми. Інноваційні методи у навчанні української мови та літератури – також важлива проблема сучасних закладів освіти. Тож поряд із традиційними формами навчання останнім часом використовуються нетрадиційні, або нестандартні із застосуванням інформаційно-комунікаційних технологій. За умов

communication technologies have recently been used. In the context of innovative teaching in literature classes, students perceive themselves positively, are open to non-standard tasks, and willingly approach the study of literary works creatively.

Current state of the issue on this issue shows that it consists in diversifying teaching methods and searching for new approaches and technologies. According to the results of research by scientists who have studied this issue, for example, T. Bugayko, V. Nedilko, B. Stepanishin, E. Pasichnyk, M. Rybnikova, and O. Pometun, one of the most effective and interesting technologies in the process of teaching literature is interactive learning.

Aim of the research is to reveal the concept of "innovative approaches to teaching"; to consider the peculiarities of using information technologies in literature classes as one of the forms of innovative activity of a teacher in high school.

The theoretical significance of the work lies in the generalization of the concept of "innovative approaches to teaching", as well as in the characterization of modern pedagogical innovations.

Results and discussion. The current stage of development of Ukrainian society is characterized by the rapid bringing of education up to European standards. Therefore, today, more than ever, the attention of leading educators and methodologists is focused on innovation, and the problem of improving new forms and methods of teaching the Ukrainian language and literature has recently become a pressing issue for school education.

The term "innovation" means novelty, change, the introduction of something new into the educational process [8: 5]. Innovation in education is a purposeful process of partial changes that lead to the modification of the goals, content, methods, and forms of teaching and education, as well as the adaptation of the learning process to new requirements [4: 403].

Innovations are usually understood as innovations in science and technology, the

інноваційного навчання на заняттях літератури учні сприймають себе позитивно, відкриті для нестандартних завдань, та залюбки творчо підходять до вивчення художніх творів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій полягає в урізноманітненні методики викладання, пошуці нових підходів та технологій. За результатами досліджень науковців, що займались вивченням цієї проблематики, приміром, Т. Бугайко, В. Неділько, Б. Степанишин, Є. Пасічник, М. Рибникова, О. Пометун однією із найбільш ефективних та цікавих технологій у процесі навчання літератури є інтерактивне навчання.

Мета статті – розкрити поняття "інноваційні підходи до навчання"; розглянути особливості використання інформаційних технологій навчання на заняттях літератури як однієї з форм інноваційної діяльності вчителя у старшій школі.

Теоретичне значення роботи полягає в узагальненні поняття "інноваційні підходи до навчання", а також у характеристиці сучасних педагогічних інновацій.

Виклад основного матеріалу. Сучасний етап розвитку українського суспільства характеризується стрімким виведенням освіти на європейський рівень. Тому сьогодні як ніколи увага провідних педагогів та методистів прикута саме до інновацій, а проблема удосконалення нових форм та методів викладання української мови та літератури останнім часом не виходить із розряду актуальних для шкільної освіти.

Поняття "інновація" означає нововведення, новизну, зміни, введення у навчальний процес чогось нового [8: 5]. Інновація в освіті – це цілеспрямований процес часткових змін, що ведуть до модифікації мети, змісту, методів, форм навчання та виховання, адаптації процесу навчання до нових вимог [4: 403].

Під інноваціями зазвичай розуміють нововведення у галузі науки і техніки, новітні технології, що базуються на досягненні науки та передового досвіду, інновації представляють собою цілеспрямовані зміни, що вносять у

latest technologies based on scientific achievements and best practices. Innovations represent purposeful changes that introduce new, relatively stable elements (innovations) into the educational environment.

Leading educators understand innovation to mean new developments and creations that arise as a result of creative activity, and they see the innovation process as the dynamic unity of pedagogical innovations, their adoption by the pedagogical community, and their effective use in practice.

Innovation is the creative use of the pioneering experience of practicing educators, as well as theoretical scientific discoveries that have a positive pedagogical effect. V. Kvasha gives the following definition of this concept: "Innovation is the creation of fundamentally new models of activity that go beyond the norm and bring professional activity to a fundamentally new qualitative level" [9: 24].

In his works, V. Slastyonin expands on this concept, arguing that innovation involves introducing new goals, content, methods, and forms of teaching and education, as well as organizing joint activities between teachers and students. The researcher defines the innovation process as a complex activity involving the creation, development, and dissemination of innovations [20: 93].

Thus, innovative learning is the process and result of educational activities that stimulate qualitative changes in the learning environment [15]. Among the technologies of innovative learning, the following are distinguished: non-standard lessons; individual work; problem-based and modular learning; economization and ecologization of education; application of the latest achievements in science and technology (computers, projectors, the Internet, etc.) [1: 29].

Scientist B. Bagay distinguishes the following among innovative pedagogical technologies: group (collective) technologies – such an organization of the educational process in which learning takes place in the process of communication between students in groups; technologies for individualizing the

навчальне середовище нові відносно стабільні елементи (нововведення).

Провідні педагоги під інноваціями розуміють нововведення, новоутворення, що виникають у результаті творчої діяльності, а інноваційний процес вони вбачають у динамічній єдності педагогічних нововведень, їх освоєнні педагогічною спільнотою, та ефективному використанні на практиці.

Інновація – це творче використання новаторського досвіду педагогів-практиків, а також теоретичних наукових відкриттів, що дають позитивний педагогічний ефект. В. Кваша дає наступне визначення цьому поняттю: "Інновація – це створення принципово нових зразків діяльності, що виходять за межі норми, та виводять професійну діяльність на принципово новий якісний рівень" [9: 24].

У своїй працях В. Сластьонін розширює це поняття, вважаючи, що інновація передбачає ведення нового у мету, зміст, методи і форми навчання та виховання, організацію спільної діяльності вчителя та учнів. А інноваційний процес дослідник називає комплексною діяльністю зі створення, освоєння та розповсюдження новацій [20: 93].

Таким чином, інноваційне навчання – це процес та результат такої освітньої діяльності, яка стимулює внесення якісно нових змін у навчальне середовище [15]. Серед технологій інноваційного навчання виділяють: нестандартні уроки; індивідуальну роботу; проблемне та модульне навчання; економізацію та екологізацію освіти; застосування новітніх досягнень науки і техніки (комп'ютерів, проекторів, мережі Інтернет тощо) [1: 29].

Науковець Б. Багай серед інноваційних педагогічних технологій виокремлює наступні: групові (колективні) технології – така організація освітнього процесу, за якої навчання відбувається у процесі спілкування між учнями у групах; технології індивідуалізації навчального процесу – при виборі педагогічних засобів та темпу

educational process – when choosing pedagogical means and the pace of learning, the individual abilities of students, their level of aptitude, etc. are necessarily taken into account; game technologies – the organization of the educational process in which learning takes place through the involvement of students in educational games; information (multimedia) technologies – learning with the help of computers and access to the global network; interactive learning – the educational process takes place with constant active interaction between students and teachers [2: 4-6].

In our opinion, the last three innovative approaches to learning are the most widespread and in demand. So let's take a closer look at game-based and interactive learning (we will describe information technologies in the next section).

Interactive ("inter" – mutual and "act" – to act) means the ability to interact, to be in a mode of conversation or dialogue with someone. In other words, interactive learning is dialogue-based learning, in which there is active interaction between the teacher and students [16].

The goal of interactive learning is for all participants to be in constant interaction. They are all actively involved in the learning process. The teacher acts as an assistant.

Interactive technologies in education have a clear expected learning outcome and include specific interactive methods, tools, and forms of learning that stimulate the process of cognition, mental and learning conditions, and procedures through which the planned learning outcomes can be achieved [16: 230].

According to researcher N. Muradova, interactive learning is learning that is deeply rooted in the communication process. To increase the effectiveness of this process, three components are necessary, namely: communicative (transfer and preservation of verbal and nonverbal information); interactive (organization of interaction in joint activities); perceptual (perception and understanding of each other in the process of communication) [7: 60].

навчання обов'язково враховуються індивідуальні можливості учнів, рівень їх здібностей тощо; ігрові технології – організація освітнього процесу, за якої навчання здійснюється у процесі включення учня у навчальну гру; інформаційні (мультимедійні) технології – навчання за допомогою комп'ютера та доступу до всесвітньої мережі; інтерактивне навчання – освітній процес відбувається за умови постійної активної взаємодії учнів та вчителя між собою [2: 4-6].

Найбільш поширеними та затребуваними, на нашу думку, є саме три останні інноваційні підходи до навчання. Тож розглянемо детальніше ігрове та інтерактивне навчання (інформаційні технології будуть описані нами у наступному підрозділі).

Інтерактивний ("inter" – взаємний та "act" – діяти) – означає уміння взаємодіяти, знаходитися у режимі бесіди, діалогу з ким-небудь. Тобто, інтерактивне навчання – це діалогове навчання, у процесі якого відбувається активна взаємодія вчителя з учнями [16].

Метою інтерактивного навчання є те, що усі його учасники знаходяться у постійній взаємодії. Усі вони активно залучені у навчальний процес. Викладач при цьому виконує функцію помічника.

Інтерактивні технології у навчанні мають чіткий очікуваний навчальний результат, та включають у себе окремі інтерактивні методи, засоби та форми навчання, які стимулюють процес пізнання, розумові та навчальні умови і процедури, за допомогою яких можна досягнути запланованих результатів у навчанні [16: 230].

На думку дослідниці Н. Мурадової, інтерактивне навчання – це навчання, яке заглиблене у комунікативний процес, для підвищення ефективності даного процесу необхідною є наявність трьох компонентів, а саме: комунікативного (передача та збереження вербальної і невербальної інформації); інтерактивного (організація взаємодії у спільній діяльності); перцептивного (сприйняття та розуміння один одного у процесі комунікації) [7: 60].

Scientist K. Kovalenko notes that interactive learning is a type of learning in which each participant in the educational process is an equal subject, and the teacher acts as an assistant, consultant, and organizer [9: 1]. The author lists the following advantages of interactive learning (compared to traditional teaching methods): participation of all students in the class; development of teamwork skills; formation of a friendly attitude towards opponents; creation of a "situation of success"; the ability to learn a large amount of material in a short period of time; the formation of tolerant communication skills; the development of the ability to argue one's own opinion and find the right solution in any situation [11: 3-4].

In the methodology of teaching the Ukrainian language and literature, interactive technologies are considered as creative activities that allow creating a situation of verbal interaction and contribute to the improvement of schoolchildren's communicative experience [5]. At the present stage of education development, such activities are actively introduced into the educational process of general secondary education institutions and convincingly demonstrate the trend towards the use of developmental learning, reorientation from subject-based to process-based and motivational learning aspects [10: 31].

The use of interactive technologies in language and literature teaching encourages students and teachers to be creative, contributes to the development of pedagogical abilities, and focuses on finding the unique qualities of students.

Interactive learning in Ukrainian literature classes is focused on: developing independent creative thinking, independent thinking, and proper speech; creating situations for discussion and the exchange of ideas; defending one's own opinion; solving problematic situations using interactive technologies; developing a critical attitude towards oneself, the ability to see one's mistakes and respond to them appropriately [6: 61].

Науковець К. Коваленко, зазначає, інтерактивне навчання – це такий вид навчання, у якому кожний учасник навчального процесу є рівноправним суб'єктом, а викладач виконує функцію помічника, консультанта та організатора [9: 1]. Автор наводить нам наступні переваги інтерактивного навчання (у порівнянні із традиційними методами викладання): участь у роботі всіх учнів із класу; вироблення умінь командної роботи; формування доброзичливого ставлення до опонентів; створення "ситуації успіху"; можливість засвоєння великої кількості матеріалу за короткі проміжки часу; формування навичок толерантного спілкування; розвиток умінь аргументувати власну думку, знайти правильне рішення у будь-якій ситуації [11: 3-4].

У методиці навчання української мови та літератури інтерактивні технології розглядаються як творчі види діяльності, які дозволяють створити ситуацію мовленнєвої взаємодії та сприяють удосконаленню комунікативного досвіду школярів [5]. На сучасному етапі розвитку освіти подібні види діяльності активно впроваджуються у навчальний процес закладів загальної середньої освіти, та переконливо свідчать про тенденцію до використання розвивального навчання, переорієнтації із предметного на процесуальний та мотиваційний навчальні аспекти [10: 31].

Використання інтерактивних технологій у навчанні мови та літератури спонукає учнів та викладачів до творчої роботи, сприяє розвитку педагогічних здібностей, орієнтує на пошук унікальних якостей учнів.

Інтерактивне навчання на заняттях української літератури орієнтоване на: розвиток незалежного креативного мислення, самостійності думки, розвиток правильного мовлення; розвиток створення ситуації дискусії, зіткнення думок; відстоювання власної думки; розв'язання проблемних ситуацій в умовах інтерактивних технологій; вироблення критичного ставлення до себе, умінь бачити свої помилки та адекватно ставитися до них [6: 61].

Interactive learning promotes mutual understanding between students and teachers. Thanks to a correct and adequate awareness of not only the positive but also the negative aspects of one's own behavior, actions, and learning outcomes, a critical attitude towards oneself arises, which is a necessary condition for perceiving the requirements of the modern educational program [14: 139-141].

Gaming technologies are also of great interest to educators because they have significant potential in terms of the priority educational task: forming the student's subjective position in relation to their own activities, communication, and themselves.

Game technology is a type of activity aimed at recreating and assimilating a certain experience by students, with the help of which self-management of behavior is formed and improved [16: 45]. N. Lyubushin believes that game technologies are associated with the game form of interaction between teachers and students through the implementation of a specific plot (staging, dramatization, business communication, etc.) [12: 60].

Educator T. Polonska considers game technology to be a systematic means of organizing learning, aimed at optimally structuring the educational process and implementing its objectives. According to the researcher, game technologies are based on personality-oriented and activity-based approaches, which provide schoolchildren with the position of subjects of their own learning, intensification of educational activities, and generalization of knowledge and skills for use in non-standard conditions [14: 319].

Therefore, it is obvious that gaming technologies today occupy an important place in the educational process – they not only contribute to the development of cognitive interests and the activation of students' activities, but also act as an important factor in the formation of basic and key competencies. When properly organized, taking into account the specifics of the educational material, the game plays the following role: trains memory, helps students develop and improve their language skills and abilities; teaches them

Інтерактивне навчання сприяє взаєморозумінню учнів та викладачів. Завдяки правильному та адекватному усвідомленню не лише позитивного, але й негативного у власній поведінці, діях, навчальних результатах, виникає критичне ставлення до себе, що є необхідною умовою для сприйняття вимог, які висуває сучасна освітня програма [14: 139-141].

Ігрові технології також представляють величезний інтерес для педагогів, оскільки мають значний потенціал із точки зору пріоритетного освітнього завдання: формування суб'єктної позиції учня у відношенні власної діяльності, спілкування та самого себе.

Ігрова технологія – це такий вид діяльності, що спрямований на відтворення та засвоєння учнями певного досвіду, за допомогою якого складається та вдосконалюється самоуправління поведінкою [16: 45]. Н. Любушин вважає, що ігрові технології пов'язані з ігровою формою взаємодії педагога та учнів через реалізацію певного сюжету (постановки, інсценування, ділове спілкування тощо) [12: 60].

Педагог Т. Полонська ігрову технологію розглядає у якості системного засобу організації навчання, що спрямований на оптимальну побудову освітнього процесу та реалізацію його завдань. На думку дослідниці, ігрові технології засновані на особистісно-орієнтованому та діяльнісному підходах, що забезпечує школяреві позицію суб'єкта власного учіння, інтенсифікацію навчальної діяльності, генералізацію знань та умінь із метою їх використання у нестандартних умовах [14: 319].

Тож очевидно, що ігрові технології сьогодні займають важливе місце у навчальному процесі – вони не лише сприяють вихованню пізнавальних інтересів та активізації діяльності учнів, а й виступають важливим чинником у формуванні базових та ключових компетенцій. Правильно організована із врахуванням специфіки навчального матеріалу гра виконує наступну роль: тренує пам'ять, допомагає учням виробити та вдосконалити мовленнєві

to work in a team, interact with students and teachers; teaches how to organize one's own activities, determine methods for solving game tasks, and evaluate their effectiveness and quality; stimulates students' mental activity, develops attention and cognitive interest in the subject [11].

However, gaming technologies are effective only when they contribute to a better understanding of the essence of the issue, clarification, and formation of new knowledge in students. The game stimulates communication between students and the teacher, since the relationships during the game are relaxed and emotional.

It should also be emphasized that the introduction of innovative approaches to teaching requires teachers to acquire additional knowledge and skills, which can be obtained by studying specialized literature, actively mastering the latest computer technologies, and analyzing the pedagogical experience of leading innovative teachers.

Information technologies have become an integral part of our lives, and today it is impossible to consider teaching truly high-quality if the teacher does not use computer technologies and the possibilities of the Internet in their work with students.

The use of information technologies in education makes it possible to interest students in independently searching for various sources of information, developing their creative abilities, critical thinking, and the ability to express their own thoughts, judgments, and assessments in a reasoned, broad, and vivid manner.

Computer technologies are a real find for modern teachers. However, it is no longer enough for teachers to simply have in-depth subject knowledge and practical skills in working with information technologies. They need to creatively apply their knowledge in non-standard, changing situations and demonstrate constructiveness in organizing and planning the educational process [17: 5].

Experience shows that computers not only promote the development of

уміння та навички; вчить працювати у команді, колективі, взаємодіяти із учнями та вчителями; вчить організувати власну діяльність, визначати методи вирішення ігрових завдань, оцінювати їх ефективність та якість; стимулює розумову діяльність учнів, розвиває увагу та пізнавальний інтерес до навчального предмету [11].

Проте ігрові технології виявляються ефективними лише у тому випадку, коли вони сприяють кращому розумінню сутності питання, уточнення та формування нових знань в учнів. Гра стимулює спілкування між учнями та вчителем, оскільки у процесі її проведення взаємовідносини носять невимушений та емоційний характер.

Варто також наголосити на тому, що впровадження інноваційних підходів до навчання вимагає від вчителя додаткових знань та вмінь, які можна здобути за допомогою вивчення спеціальної літератури, активного освоєння новітніх комп'ютерних технологій, а також аналізу педагогічного досвіду провідних вчителів-новаторів.

Інформаційні технології стали невід'ємною частиною життя кожного із нас, сьогодні не можна вважати викладання дисциплін справді якісним, якщо вчитель не використовує у своїй роботі з учнями комп'ютерні технології та можливості інтернету.

Використання інформаційних технологій навчання дає змогу зацікавити учнів самостійним пошуком різних джерел інформації, розвивати у них творчі здібності, критичне мислення, вміння аргументовано, широко та образно висловлювати власні думки, судження та оцінки.

Комп'ютерні технології – це справжня знахідка для сучасного викладача. Проте педагогу вже недостатньо просто мати глибокі предметні знання, та володіти практичними вміннями та навичками роботи з інформаційними технологіями. Йому необхідно творчо використовувати набуті знання у нестандартній змінній ситуації, виявляти конструктивність в організації і плануванні педагогічного процесу [17: 5].

students' independence and creative abilities. Their use allows changing the very technology of providing educational services, making lessons more vivid and interesting. Information technologies also activate the activities of teachers and students in the classroom, contribute to the differentiation and individualization of learning, the development of special or general talents, the formation of knowledge, and strengthen interdisciplinary connections. All this makes it possible to improve the quality of education. The use of the latest computer technologies: provides conditions for the development of the creative personality of the student; contributes to the implementation of the tasks of the State Standard of Basic Secondary Education; contributes to the positive motivation of students for cognitive activity, the need for self-knowledge, self-realization, and self-improvement; provides a personality-oriented model of learning; enables an original approach to structuring a modern Ukrainian language and literature lesson [19].

The organization of the educational process shows that the more often computers are used in the study of various subjects, in particular Ukrainian language and literature, the more effective the learning outcomes are. After all, schoolchildren memorize information in the following way: if only auditory information is perceived, 20% of the material is absorbed; if information is received only through sight, up to 30% of the material is memorized [7].

With a combination of auditory and visual information channels, a person is able to quickly assimilate up to 60% of the information received. Thus, the use of multimedia contributes to better learning of educational information in the classroom.

Досвід переконує, що комп'ютер сприяє не тільки розвитку самостійності та творчих здібностей учнів. Його застосування дозволяє змінити саму технологію надання освітніх послуг, зробити урок більш наочним і цікавим. Також інформаційні технології забезпечують активізацію діяльності вчителя та учнів на занятті, сприяють здійсненню диференціації та індивідуалізації навчання, розвитку спеціальної або загальної обдарованості, формуванню знань, посилюють міжпредметні зв'язки. Все це дає можливість покращити якість навчання. Саме використання новітніх комп'ютерних технологій: забезпечує умови для розвитку творчої особистості школяра; сприяє виконанню завдань Державного стандарту базової середньої освіти; сприяє позитивній мотивації учнів до пізнавальної діяльності, потребі в самопізнанні, самореалізації та самовдосконаленні; забезпечує особистісно орієнтовану модель навчання; робить можливим оригінальний підхід до побудови структури сучасного уроку української мови та літератури [19].

Організація освітнього процесу свідчить, що чим частіше використовуються комп'ютери у процесі вивчення різних предметів, зокрема української мови та літератури, тим ефективнішими є результати навчання. Адже запам'ятовування інформації у школярів відбувається таким чином: якщо сприймається лише слухова інформація, то засвоюється 20% матеріалу; якщо інформація отримується лише за допомогою зору, то запам'ятовується до 30% матеріалу [7].

За умови комбінованого поєднання слухового та зорового каналів інформації людина спроможна швидко засвоїти до 60% отриманої інформації. Таким чином, використання мультимедіа сприяє кращому вивченню навчальної інформації на заняттях.

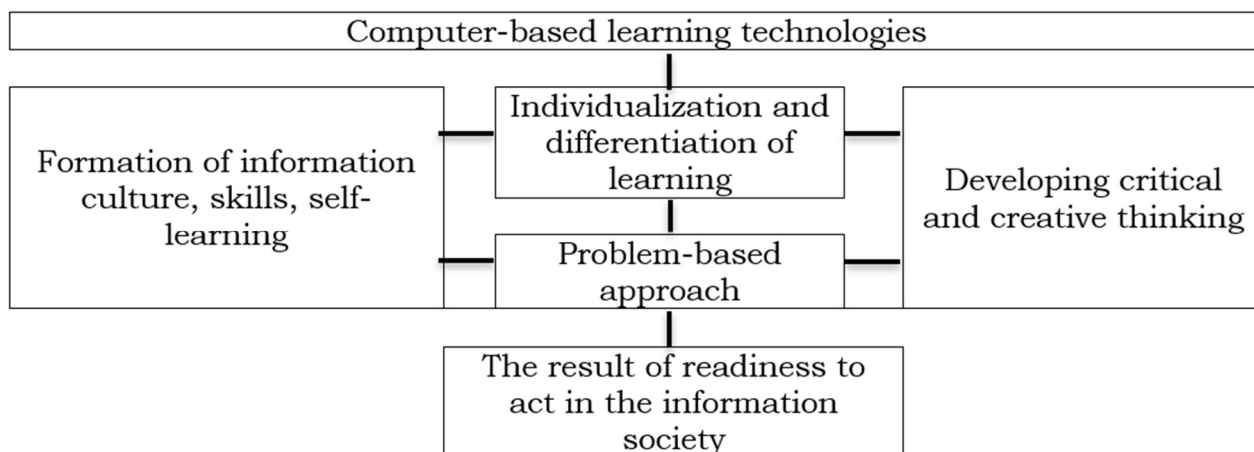


Fig. 1. The importance of information and computer technologies in the education of high school students [7]

Practice has shown that the use of multimedia technologies in the educational process has the following advantages: students perceive the material better, their interest increases; learning is individualized, creative abilities are developed; types of work that tire students are reduced, audiovisual means are used to increase the activity of students; the dynamic presentation of material is enhanced; conditions are provided for the formation of students' self-esteem and stimulation of their independent work [20: 152].

Thus, we can say that the main task of using information technologies in the process of studying the Ukrainian language and literature is to increase students' cognitive interest in studying this subject.

The modern Ukrainian literature lesson is a multifaceted phenomenon. It is characterized using various methods and techniques that lead to the systematic and comprehensive enrichment of the personality and aim to provide each student with the most comfortable conditions for their development and learning.

One of the most effective means of achieving this goal is innovative teaching technologies. An innovative approach provides positive motivation for acquiring knowledge and contributes to the development of a creative personality. K. Kelly said: "If knowledge is the new capital, then innovation is the new currency" [18: 5].

На практиці доведено, що при використанні мультимедійних технологій у освітньому процесі відзначається наступними перевагами: краще сприймається матеріал учнями, зростає їх зацікавленість; відбувається індивідуалізація навчання, розвиток творчих здібностей; скорочуються види роботи, що стомляють учня, використовуються аудіовізуальні засоби з метою підвищення активності школярів; підсилюється динамічне подання матеріалу; забезпечуються умови для формування самооцінки учня та стимулювання його до самостійної роботи [20: 152].

Таким чином, можна сказати, що головне завдання щодо використання інформаційних технологій у процесі вивчення української мови та літератури – це підвищення пізнавального інтересу учнів до вивчення цього предмету.

Сучасний урок української літератури – це явище багатоаспектне. Воно характеризується використанням різних методів та прийомів, котрі зумовляють систематичне та різнобічне збагачення особистості, та мають на меті забезпечити кожному учневі якомога комфортніші умови для його розвитку та навчання.

Одним із найефективніших засобів для досягнення цієї мети є саме інноваційні технології навчання. Інноваційний підхід забезпечує позитивну мотивацію здобуття знань, сприяє розвитку творчої особистості. К. Келлі казав: "Якщо знання

According to N. Bondar, a teacher of Ukrainian language and literature at the Kvasyliv Professional Lyceum, innovative approaches in education include professionally oriented training, project work, the use of information technologies, distance learning technologies, the creation of PowerPoint presentations, training in a computer environment, the use of Internet resources, etc. [3].

N. Bondar also suggests conducting so-called non-traditional lessons, which are aimed at considering the age characteristics, interests, and inclinations of each student more fully. Among such lessons, she highlights discovery lessons, choice lessons, reflection lessons, quest lessons, conference lessons, business game lessons, research lessons, etc. [3].

According to the teacher, the structure of a non-standard Ukrainian literature lesson using innovative approaches includes the following stages: preparation (resolving organizational issues: preparing handouts, choosing a location for the lesson, resolving issues related to technical equipment); introduction (explaining the rules, goals, and objectives of the lesson; dividing students into groups, assigning roles, and reminding students of the amount of time allotted for various games, projects, etc.); reviewing key knowledge (conducting literary dictations to test the material covered and understand whether students have mastered a particular literary work); conducting the lesson (a prerequisite is independent or group search for solutions to the tasks set, formulation of answers); consolidation of the material covered (at this stage, the following methods and techniques can be used: writing mini-essays, brainstorming, idea circles, or debates); reflection and results of the lesson (discussion of the results of the lesson, completion of certain group or individual projects (e.g., writing an essay), assessment, feedback) [3].

Teacher N. Bondar suggests that schoolchildren write fan fiction, because, in her opinion, it is a powerful motivation for studying Ukrainian literature. This can be the first attempt at writing for high school students, a means of developing student creativity and non-standard

– це новий капітал, то інновації – це нова валюта" [18: 5].

На думку викладачки української мови та літератури Квасилівського професійного ліцею Н. Бондар, інноваційні підходи в освіті – це професійно-орієнтоване навчання, проектна робота, застосування інформаційних технологій, дистанційні технології, створення презентацій у програмі PowerPoint, навчання у комп'ютерному середовищі, застосування інтернет-ресурсів тощо [3].

Також Н. Бондар пропонує проводити так звані нетрадиційні уроки, що спрямовані на повніше врахування вікових особливостей, інтересів та нахилів кожного учня. Серед таких уроків вона виокремлює уроки-відкриття, уроки-вибори, уроки-роздуми, уроки-квести, уроки-конференції, уроки-ділові ігри, уроки-дослідження тощо [3].

На думку вчительки, структура нестандартного уроку української літератури із використанням інноваційних підходів містить у собі наступні етапи: підготовка (вирішення організаційних моментів: підготовка роздаткового матеріалу, обрання місця проведення уроку, вирішення питань щодо технічного оснащення); вступ (пояснення правил, мети, завдання заняття; розподіл учнів на групи, розподіл ролей та нагадування учням про кількість відведеного часу на проведення різноманітних ігор, виконання проектів тощо); актуалізація опорних знань (проведення літературних диктантів, що дають змогу перевірити пройдений матеріал, зрозуміти, чи засвоїли учні той чи інший художній твір); проведення уроку (обов'язковою умовою є самостійний або груповий пошук вирішення поставлених задач, формулювання відповідей); закріплення пройденого матеріалу (на цьому етапі можна застосовувати наступні методи та прийоми: складання міні-творів, "мозковий штурм", "коло ідей", або ж проведення дебатів); рефлексія та результати проведення уроку (обговорення результатів проведення уроку, виконання певних групових чи індивідуальних проектів (наприклад, написання есе), оцінювання, зворотній зв'язок) [3].

thinking [3]. For example, students could write about whether Ivan and Marichka's love would have continued (based on M. Kotsyubinsky's novel *Shadows of Forgotten Ancestors*) if they had remained alive or write their own version of the ending of O. Gonchar's novella *A Moment of Happiness*.

Ukrainian language and literature teacher L. Maslovska, a teacher-methodologist of Ukrainian language and literature, also proposes conducting non-standard lessons as innovations, including seminar lessons, tests, lectures, competitions, trips, binary lessons, conference lessons, debates, holidays, and thematic game lessons, thanks to which students learn the curriculum material faster and better [13].

In turn, G. Shcherbanyuk, a teacher at the Zhytomyr Specialized Boarding School, highlights the use of multimedia presentations in Ukrainian literature lessons as an innovation. In his opinion, presentations can be used for: presenting new material, reviewing and reinforcing it; conducting independent work (in particular, having students conduct research to create their own presentations); and extracurricular education with works of fiction [21].

Presentations can be used to study the biography of the author of a particular work of fiction and to characterize the characters, which is difficult material for students to grasp.

G. Shcherbanyuk also recommends conducting so-called literary games: riddles, interesting and unusual questions, rebuses, dramatizations, role-playing, crossword puzzles, etc., which contribute to the productive development of memory, imagination, and logical thinking in high school students [21]. Literary games help students focus their attention, allow them to switch from one activity to another, stimulate mental and creative thinking, immerse teenagers in real-life situations, and contribute to the formation of life skills.

Teacher of Ukrainian language and literature G. Devyatka also highlights the use of computer programs (graphics, flash animation, web editors, programs for

Педагог Н. Бондар пропонує писати школярам фанфінки, адже, на її думку, – це потужна мотивація для вивчення української літератури. Це може стати першою пробою пера для старшокласників, засобом розвитку учнівської креативності та нестандартного мислення [3]. Так, наприклад, можна написати, чи продовжилося би кохання Івана та Марічки (за повістю М. Коцюбинського "Тіні забутих предків"), якби вони залишилися живі, або написати свій варіант фіналу новели О. Гончара "Замість щастя".

Вчитель-методист української мови та літератури Л. Масловська теж у якості інновацій пропонує проведення нестандартних уроків, це, зокрема, уроки-семінари, заліки, лекції, конкурси, мандрівки, бінарні уроки, заняття-конференції, диспути, свята, тематичні ігрові уроки, завдяки яким учні швидше і якісніше засвоюють програмовий матеріал [13].

У свою чергу, вчитель Житомирської спеціалізованої загальноосвітньої школи-інтернату Г. Щербанюк у якості інновацій особливо виділяє використання мультимедійних презентацій на уроці української літератури. Так, на його думку, презентації можна використовувати для: подання нового матеріалу, його повторення та закріплення; проведення самостійної роботи (зокрема, здійснення учнями пошукової роботи для створення власних презентацій); у позаурочному процесі виховання із творами художньої літератури [21].

За допомогою презентацій можна вивчати біографію автора того чи іншого художнього твору, характеризувати образи персонажів, що є для учнів складним матеріалом для засвоєння.

Також Г. Щербанюк рекомендує проводити так звані літературні ігри: загадки, цікаві та нестандартні запитання, ребуси, інсценізації, рольове читання, кросворди тощо, які сприяють продуктивному розвитку пам'яті, уяви, логічного мислення старшокласників [21]. Літературні ігри допомагають зосередити увагу учнів, дозволяють переключатися із одного виду діяльності на інший,

creating multimedia presentations (in particular, PowerPoint), programs for working with audio and video materials), as well as Internet resources [7] among the modern forms of innovative activity of teachers. In her opinion, such types of innovative technologies will help to: diversify the forms of presenting information; diversify the types of educational activities; create a learning environment that would ensure the "immersion" of students in an imaginary world, in certain social situations; ensure feedback and the opportunity for reflection; reproduce any fragment of educational activity.

Thus, the use of innovations in literature classes in high school provides positive motivation for acquiring knowledge, active functioning of the volitional and intellectual spheres, gives a sense of the need for self-education, forms a lasting interest in the subject, and contributes to the development of the student's creative personality.

An innovative approach to teaching refers to the process and result of educational activities that stimulate innovation in the learning environment. Innovative teaching technologies include: collective and individual teaching technologies; gaming technologies; information technologies; interactive teaching. The latter three are the most progressive and frequently used.

Interactive learning is dialogical learning, in which there is active interaction between the teacher and students. Interactive technologies are now being actively introduced into teaching practice. Interactive learning can be defined as learning through interaction, in the form of conversation, dialogue, and action. In such lessons, the student is not only a listener or observer, but also actively participates in what is happening in the classroom. Learning in constant interaction between the teacher and the student promotes mutual understanding between them, understanding of the educational requirements and critical comments of the teacher.

активізують розумове та творче мислення, занурюють підлітків у життєві ситуації та сприяють формуванню життєвих компетентностей.

Учитель української мови та літератури Г. Дев'ятка також серед сучасних форм інноваційної діяльності педагога виділяє застосування комп'ютерних програм (графічних, flesh-анімації, web-редактора, програм для створення мультимедійних презентацій (зокрема, PowerPoint), програм для роботи із аудіо- та відеоматеріалами), а також інтернет-ресурсів [7]. Подібні види інноваційних технологій, на її думку, допоможуть: урізноманітнити форми подання інформації; урізноманітнити типи навчальних занять; створити таке навчальне середовище, яке б забезпечувало «занурення» учнів в уявний світ, у певні соціальні ситуації; забезпечити зворотній зв'язок, можливість рефлексії; відтворити будь-який фрагмент навчальної діяльності.

Таким чином, застосування інновацій на заняттях літератури у старшій школі забезпечує позитивну мотивацію до здобуття знань, активне функціонування вольових та інтелектуальних сфер, дає відчуття потреби у самоосвіті, формує стійкий інтерес до предмету, сприяє розвитку творчої особистості учня.

Інноваційним підходом до навчання називають процес та результат такої освітньої діяльності, що стимулює внесення новацій у навчальне середовище. Серед інноваційних педагогічних технологій виділяють: колективні та індивідуальні технології навчання; ігрові технології; інформаційні технології; інтерактивне навчання. Найбільш прогресивнішими та часто використовуваними є саме останні три.

Інтерактивне навчання – це діалогове навчання, у процесі якого відбувається активна взаємодія викладача з учнями. Інтерактивні технології сьогодні активно впроваджуються у викладацьку практику. Інтерактивне навчання можна визначити як навчання у взаємодії, у режимі бесіди, діалогу, дії. На таких уроках учень виступає не лише слухачем чи спостерігачем, а й бере активну участь у тому, що відбувається на занятті.

Conclusions and research perspectives. Game technology is a systematic means of organizing learning, aimed at optimizing the educational process and achieving its objectives. It is a set of educational games that serve a specific purpose and ensure the self-development of the student. Game technology is built as a holistic entity that covers a certain part of the learning process and is united by a common storyline. At the same time, the game storyline develops in parallel with the main content of the lesson, helps to activate the attention of students, and helps them master a whole range of learning elements.

The use of information technology in literature classes allows students to become interested in independently searching for various sources of information, developing creative abilities, critical thinking, and the ability to express their own thoughts in high school students. Computer technologies help motivate cognitive activity, provide a person-oriented model of learning, and take a creative approach to structuring modern literature classes.

Teachers' experience in applying innovations in teaching Ukrainian literature in secondary school shows that among the main innovations, educators highlight the use of computer technologies and the Internet (creating multimedia presentations, working with audio and video programs, text editors, various information sites, etc.), as well as conducting non-standard classes (reflection lessons, research lessons, quest lessons, conference lessons, business game lessons, travel lessons, seminar lessons, etc.) and literary games (rebuses, dramatizations, crosswords, etc.). This will help focus students' attention, stimulate their creative thinking, and contribute to the formation of vital competencies.

Навчання у постійній взаємодії вчителя та учня сприяє взаєморозумінню між ними, розумінню поставлених навчальних вимог та критичних зауважень викладача.

Висновки та перспективи досліджень. Ігрова технологія – це системний засіб організації навчання, що спрямований на оптимальну побудову освітнього процесу та реалізацію його завдань. Це сукупність педагогічних ігор, що підпорядковані визначеній меті, та гарантують саморозвиток учня. Ігрова технологія будується у якості цілісного утворення, що охоплює певну частину навчального процесу, та об'єднується загальним змістовним сюжетом. При цьому ігровий сюжет розвивається паралельно до основного змісту навчання, сприяє активізації уваги школярів, допомагає їм освоювати цілий ряд навчальних елементів.

Використання інформаційних технологій на заняттях літератури дозволяє зацікавити учнів самостійним пошуком різних джерел інформації, розвивати у старшокласників творчі здібності, критичне мислення, уміння висловлювати власні думки. Комп'ютерні технології дозволяють сприяти мотивації до пізнавальної діяльності, забезпечувати особистісно-орієнтовану модель навчання та творчо підходити до побудови структури сучасного заняття літератури.

Досвід вчителів щодо застосування інновацій при вивченні української літератури у старшій школі показує, що серед основних новацій педагоги виокремлюють застосування комп'ютерних технологій та мережі інтернет (створення мультимедійних презентацій, робота з аудіо- та відеопрограмами, текстовими редакторами, різноманітними інформаційними сайтами тощо), а також проведення нестандартних занять (уроки-роздуми, уроки-дослідження, уроки-квести, уроки-конференції, уроки-ділові ігри, уроки-мандрівки, уроки-семінари тощо) та літературних ігор (ребуси, інсценізації, кросворди тощо). Це допоможе зосередити увагу учнів, активізувати їх творче мислення, а також сприятиме формуванню життєво важливих компетентностей.

REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

1. Androsova, N. (2010). Innovatsiini tekhnolohii v shkoli [Innovative technologies in school]. *Naukovi zapysky. Seria: Pedagogichni nauky – Scientific notes. Series: Pedagogical sciences*, is. 91, 29-34 [in Ukrainian].
2. Bagay, B.M. (2016). *Innovatsiini pedagogichni tekhnolohii u suchasnii shkoli [Innovative pedagogical technologies in modern schools]*. Brody, 11 [in Ukrainian].
3. Bondar, N.V. *Innovatsiini pidkhody do vykladannia ukrainskoi movy ta literatury [Innovative approaches to teaching Ukrainian language and literature]*. Retrieved from: https://wp.nmc-pto.rv.ua/DOK/IS_2018/Bondar.pdf [in Ukrainian].
4. Volkova, P. (2001). *Pedahohika [Pedagogy]: posibnyk*. Kyiv: Published by the Academy Center, 577 [in Ukrainian].
5. Hlushek, L.M. (2010). Zastosuvannia interaktyvnykh metodiv pry vykladanni anhliiskoi movy u Khmelnytskii humanitarno-pedahohichnii akademii [The use of interactive methods in teaching English at the Khmelnytskyi Academy of Humanities and Pedagogy]. *Pedahohichni dyskurs – Pedagogical Discourse*, 56-59 [in Ukrainian].
6. Godovanets, N.I., & Legan, V.P. (2017). Korotkyi ohliad interaktyvnykh metodiv navchannia inozemnoi movy [A brief overview of interactive methods of teaching foreign languages]. *Naukovyi visnyk uzhhorodskoho universytetu. Seria: Pedahohika. Sotsialna robota – Scientific Bulletin of Uzhhorod University. Series: Pedagogy. Social Work*, is. 1 (40), 60-62 [in Ukrainian].
7. Devyatka, G.V. *Suchasni formy innovatsiinoi diialnosti vchytelia ukrainskoi movy ta literatury v umovakh vidkrytoho informatsiinoho prostoru [Modern forms of innovative activity of Ukrainian language and literature teachers in the context of an open information space]*. Retrieved from: <https://znz30.zp.ua/wp-content/uploads/2020/01/%D0%A0%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B0-%D0%94%D0%B5%D0%B2%D1%8F%D1%82%D0%BA%D0%B0-%D0%93.%D0%92.pdf> [in Ukrainian].
8. Dubasenyuk, O.A. (2004). Innovatsiini navchalni tekhnolohii – osnova modernizatsii universytetskoï osvity [Innovative teaching technologies – the basis for the modernization of university education]. *Osvitni innovatsiini tekhnolohii u protsesi vykladannia navchalnykh dystsyplin – Educational innovative technologies in the process of teaching academic disciplines: zb. nauk.-metod prats / ed. by O.A. Dubasenyuk*. Zhytomyr: ZhDU Publishing House, 3-14 [in Ukrainian].
9. Kovalenko, K.G., & Protoien, O.P. (2015). *Interaktyvni metody navchannia u vykladanni inozemnoi movy u vishchii shkoli [Interactive teaching methods in foreign language teaching in higher education]*. 1-4 [in Ukrainian].
10. Kostenko, I.G. (2013). Vykorystannia internet-resursiv na urokakh anhliiskoi movy [Use of Internet resources in English lessons]. *Tavriiskyi visnyk osvity. Na dopomohu pedahohu – Tavriya Education Bulletin. To help teachers*, no. 1(41), 170-176 [in Ukrainian].
11. Kurich, M. (2012). *Vykorystannia interaktyvnykh tekhnolohii na urokakh inozemnoi movy [The use of interactive technologies in foreign language classes]*, 1-6 [in Ukrainian].
12. Marko, M.M. (2016). Sutnist navchalno-ihrovykh tekhnolohii [The essence of educational gaming technologies]. *Visnyk Drohobyskoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu im. Ivana Franka – Bulletin of the Ivan Franko State Pedagogical University of Drohobych*, 58-64 [in Ukrainian].
13. Maslovska, L.G. (2018). Rol nestandardnykh urokov ukrainskoi movy ta literatury u formuvanni predmetnoi y kliuchovykh kompetentnosti [The role of non-standard lessons in Ukrainian language and literature in the formation of subject-specific and key competencies]. *Ukrainska mova i literatura v shkoli – Ukrainian language and literature at school*, no. 3, 44-49 [in Ukrainian].
14. Polonska, T.K. (2018). Sutnist ihrovykh tekhnolohii u navchanni inozemnykh mov uchniv pochatkovoï shkoly na kompetentnisnykh zasadakh [The essence of game technologies in teaching foreign languages to primary school students on a competency

basis]. *Problemy suchasnoho pidruchnyka – Problems of the modern textbook*, is. 20, 317-327 [in Ukrainian].

15. Pometun, O.I., & Pyrozhenko, L.V. (2002). *Interaktyvni tekhnolohii navchannia: teoriia, praktyka, dosvid [Interactive teaching technologies: theory, practice, experience]*. Kyiv, 237 [in Ukrainian].

16. Pometun, O.I., & Pyrozhenko, L.V. (2004). *Suchasnyi urok. Interaktyvni tekhnolohii navchannia [The modern lesson. Interactive teaching technologies]: nauk.-metod. pos.* Kyiv: A.S.K. Publishing House, 192 [in Ukrainian].

17. Fatyukova, L.A., & Telekhova, O.P. (2018). Innovatsiini pidkhody u vykladanni navchalnykh dystsyplin ta yikhnia rol u pedahohichnii pidtrymsi obdarovanykh uchniv [Innovative approaches in teaching academic disciplines and their role in pedagogical support for gifted students]. *Vyvchaiemo ukrainsku movu ta literituru – Studying Ukrainian Language and Literature*, no. 10-11, 3-6 [in Ukrainian].

18. Khimynets, V.V. (2004). *Innovatsii v suchasni shkoli [Innovations in modern schools]*. Uzhhorod, 168 [in Ukrainian].

19. Khimynets, V.V. (2007). *Innovatsiina osvitalia diialnist [Innovative educational activities]*. Uzhhorod: Information and Publishing Center of ZIPPO, 364 [in Ukrainian].

20. Khodorich, O. (2012). Innovatsiini pedahohichni tekhnolohii na urokakh svitovoi literatury yak efektyvnyi zasib formuvannia kliuchovykh kompetentnostei starshoklasnykiv [Innovative pedagogical technologies in world literature classes as an effective means of forming key competencies in high school students]. *Dydaktyka: teoriia i praktyka – Didactics: theory and practice: zb. nauk. prats.* Kyiv: M.P. Dragomanov National Pedagogical University Publishing House, 151-154 [in Ukrainian].

21. Shcherbanyuk, G.M. *Vykorystannia innovatsiinykh tekhnolohii navchannia na urokakh ukrainskoi literatury ta v pozaklasnii roboti z ditmy z osoblyvymy osvitalnyimi potrebamy [The use of innovative teaching technologies in Ukrainian literature classes and in extracurricular work with children with special educational needs]*. Retrieved from: https://imso.zippo.net.ua/wp-content/uploads/2019/04/statja_20190404_6.pdf [in Ukrainian].

Received: November 05, 2025

Accepted: November 28, 2025