

## СЕКЦІЯ 6.

### ГЕОГРАФІЯ

**Павловська Т. С.**

кандидат географічних наук, доцент  
кафедри фізичної географії  
*Волинський національний університет  
імені Лесі Українки  
м. Луцьк, Україна*

**Макарчук І. С.**

магістр спеціальності 014 „Середня освіта”  
*Волинський національний університет  
імені Лесі Українки  
м. Луцьк, Україна*

**Никонюк У. С.**

студентка 3 курсу географічного факультету  
*Волинський національний університет  
імені Лесі Українки  
м. Луцьк, Україна*

### ВИКОРИСТАННЯ РЕБУСІВ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ГЕОГРАФІЇ

**Постановка проблеми.** Сучасний світ характеризується всезростаючими обсягами інформаційних ресурсів та можливостями доступу до них. З одного боку, це



полегшує процес здобуття знань, в тому числі й географічних, а з іншого – ускладнює і так доволі клопіткий процес відсіювання другорядної, неактуальної та сумнівної інформації. Застарілі форми уроку й методи його проведення тепер себе не виправдовують і сприяють лише помітному згасанню інтересу школярів до навчання. У таких умовах перед учителем постає питання вибору методів, прийомів і технологій, які б дозволили найбільш ефективно організувати навчальну діяльність, грамотно використати потрібні відомості й дані для розвитку особистісного потенціалу учня [1]. З усього різноманіття технологій, які можуть урізноманітнити процес навчання й реалізувати особистісно-орієнтований підхід, особливе місце посідають ігрові технології. Інтелектуальні ігри дають змогу зацікавити учнів своїм предметом, активізувати їх пізнавальну діяльність у психологічно привабливій обстановці з елементами змагання, безпосередності, природного інтересу без відчуття вимушеності вчитися з примусу.

**Мета дослідження** – розробити ребуси географічного змісту для шкільних курсів географії 6 і 7 класів. Для досягнення поставленої мети вирішувалися такі завдання: 1) вивчити теоретико-методичну базу формування географічних компетентностей учнів засобами ігрових технологій; 2) скласти ребуси географічного змісту; 3) виявити проблеми й перспективи використання подібних головоломок у навчальному процесі.

**Результати дослідження.** Ребус – це свого роду загадка, в якій слова, що розгадуються, подані у вигляді комбінації зображень з літерами та іншими знаками (символами). Розгадувати ребуси потрібно за спеціальними правилами [2]. Так, у ребусі назви всіх зображених предметів читають тільки в називному відмінку. Необхідно правильно



назвати зображений предмет (іноді цей предмет може мати дві чи більше назви, або може мати одне загальне й одне конкретне значення). Доволі часто назва якогось предмета може бути використана частково — необхідно відкинути одну чи кілька букв. Для цього застосовують умовний знак кому (відповідно одну чи кілька). Якщо кома (одна чи кілька) поставлена перед зображенням зліва знизу, то необхідно відкинути перші літери слова (рис. 1–2), а якщо поставлена після зображення справа зверху – відкидають літери в кінці слова (рис. 3–7). Якщо біля зображення (над ним, чи під ним) вказують цифри, то беруть до уваги лише відповідну їм за порядком у закодованому слові літеру (чи літери) (див. рис. 1–2–4–7–рис. 8). У разі вказаних цифр з перекресленням читають зашифроване слово без відповідних за порядком літер у ньому (див. рис. 6–рис. 9). Якщо в ребусі зображено предмет, а біля нього написана, а потім закреслена літера, то це означає, що цю літеру необхідно виключити зі слова, зашифрованого малюнком (див. рис. 3). Якщо ж над закресленою літерою знаходиться інша, то це означає, що потрібно нею замінити закреслену. Аналогічно роблять, коли між двома літерами стоїть знак рівності чи перехідні стрілочки (див. рис. 8–рис. 11). Якщо в якості незалежної фігури зображено закреслену букву (букви), то її (їх) потрібно читати з додаванням частки „не” (див. рис. 7). Якщо в ребусі літери зображені одна в одній, то таке зображення читають з використанням прийменника „в” або „у”. Так склад -ВЕР- у зашифрованому слові ГОВЕРЛА на рис. 4 читають розуміючи що в букві Е знаходиться буква Р; буквосполучення ЕВЕ- зашифрованого ребусом слова ЕВЕРЕСТ на рис. 5 читаємо розуміючи що буква Е розміщена в букві Е; аналогічним чином отримують буквосполучення -КВА- в зашифрованому слові ЕКВАТОР на рис. 9. Якщо якась літера складається з іншої літери (багато разів повтореної), то читають з додаванням прийменника „з” (на рис. 10 буквосполучення -ЕЗІ



зашифрованого слово ЗАМБЕЗІ читаємо, розуміючи, що буква Е складається з букв І). Якщо за якоюсь буквою чи предметом знаходиться інша буква чи предмет (часто в розмитому вигляді), то читати необхідно з додаванням прийменника „за” (на рис. 10 буквосполучення ЗАМБ- зашифрованого слова ЗАМБЕЗІ знаходимо, розуміючи, що за буквою М знаходиться буква Б). Якщо, дві однакові літери зображені поруч, в такому випадку використовується іменник „пара” (див. рис. 2). Якщо зображення (букви) „рухаються” один до одного чи один від одного (що демонструє стрілка), то слід використовувати прийменники „до” або „від” (див. рис. 6, 11). У випадку, коли в ребусі зображено предмет, перевернутий догори дригом, то його назву читають обернено (з кінця) (див. рис. 1, 6, 9). Для позначення складів „до”, „ре”, „мі”, „фа”, „ля”, „сі” в ребусах часто використовують відповідні ноти (див. рис. 5, 6).



Рис. 1. Ребус „Чилі”



Рис. 2. Ребус „Парагвай”





Рис. 3. Ребус „Свразія”



Рис. 4. Ребус „Говерла”

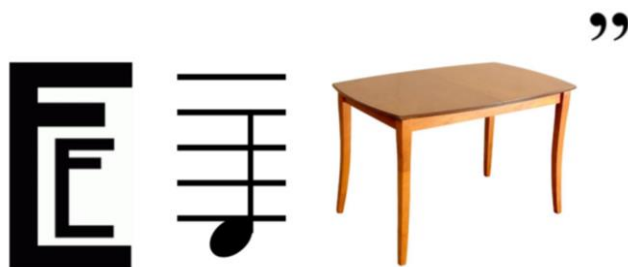


Рис. 5. „Еверест”



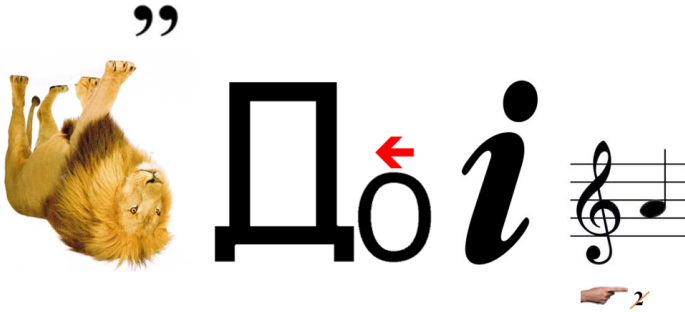


Рис. 6. „Вододіл”



Рис. 7. „Мінерал”

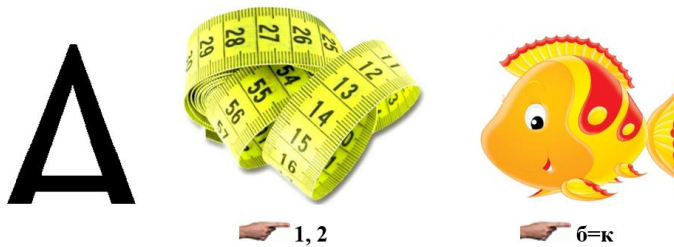


Рис. 8. „Америка”







Матеріали XX-ої Міжнародної науково-практичної конференції  
(07 травня 2022 р., м. Бухарест (Румунія), дистанційно)

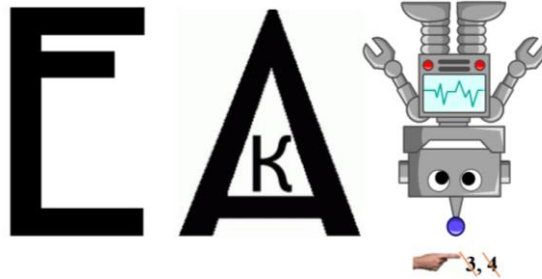


Рис. 9. „Екватор”

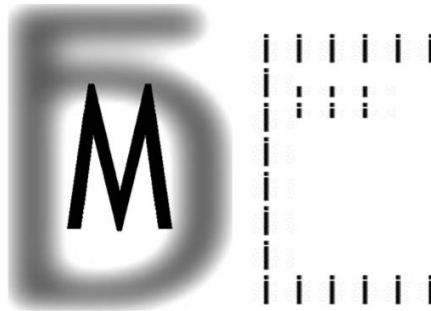


Рис. 10. „Замбезі”

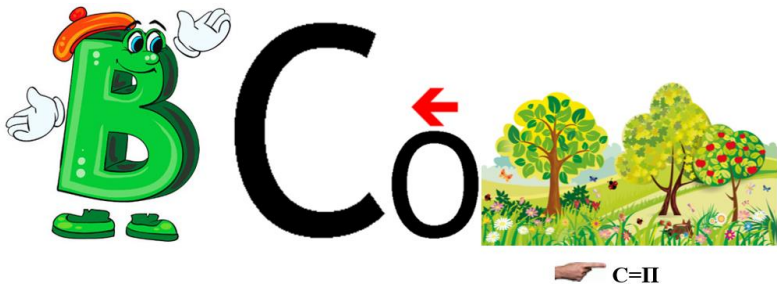


Рис. 11. „Водоспад”



**Висновки.** Використання ребусів та інших ігрових технологій сприяє формуванню позитивного ставлення дітей до уроку та предмету загалом. Завдання таких головоломок допомагають школярам зняти розумову напругу, зміцнити пам'ять, оцінити власний рівень інтелектуального розвитку й логічного мислення, а для вчителя є інструментом активізації пізнавальної діяльності дітей та заохочення їх до навчання [3; 4]. Після розв'язання ребусів в учнів виникає бажання самим створити авторську загадку такого типу, що, безумовно, розвиває їхнє творче мислення та розширює інтелектуальні можливості. Певними негативними аспектами використання таких інтелектуальних ігор на уроці деякі вчителі вважають необхідність розробки алгоритмів їх оцінювання й значні затрати часу при виконанні ігрових завдань учнями, що іноді ускладнює їх поєднання з іншими елементами уроку. У разі проблематичного застосування дидактичних головоломок на уроках, останні можуть бути корисними в гуртковій роботі чи в якості домашніх завдань для учнів після вивчення окремих тем, тематичних розділів як один із інструментів невимушеного, але ефективного засвоєння знань та, відповідно, успішної підготовки до поточного та підсумкового оцінювання з навчальної дисципліни.

### Список використаних джерел:

1. Чернякова С. М. Із досвіду впровадження сучасних технологій навчання географії в загальноосвітній школі. *Впровадження сучасних технологій навчання географії у шкільній, вищій, післядипломній освіті*: матеріали Всеукраїнського науково-практичного семінару. Полтава: ПОППО, 2006. С. 48–54.





2. Ребус / Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/81>
3. Ворожбит С. О. Географія у ребусах / Всеосвіта. URL: <https://vseosvita.ua/library/geografia-u-rebusah-56260.html>
4. Юрченко В. В. Географія в школі „Ігрові технології та логічні завдання” (ребуси, кросворди, чайнворди... на уроках природознавства) / Всеосвіта. URL: <https://vseosvita.ua/library/geografia-v-skoli-igrovi-tehnologii-ta-logicni-zavdanna-rebusi-krosvordi-cajnvordi-na-urokah-prirodознаvstva-tva-409745.html>

