

МЕТОДИКА ШКІЛЬНОГО НАВЧАННЯ

УДК 911:908]:373.016

DOI <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2022.2.15>

Т. С. ПАВЛОВСЬКА

кандидат географічних наук, доцент,

доцент кафедри фізичної географії,

Волинський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк, Україна

Електронна пошта: pavlovska2011@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-4931-0803>

В. В. БЕНЕДЮК

кандидат педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри економічної та соціальної географії,

Волинський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк, Україна

Електронна пошта: benediukvv@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-6048-5183>

Ю. В. БІЛЕЦЬКИЙ

кандидат біологічних наук, доцент,

доцент кафедри фізичної географії,

Волинський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк, Україна

Електронна пошта: yura.lytsk@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-0477-4196>

Н. В. ГРИГОР'ЄВА

завідувач відділу природничих дисциплін,

Волинський інститут післядипломної педагогічної освіти, м. Луцьк, Україна

Електронна пошта: viprgeo@ukr.net

<https://orcid.org/0000-0001-8790-2776>

ВИКОРИСТАННЯ КРОСВОРДІВ, ЧАЙНВОРДІВ І СКАНВОРДІВ ПРИ ВИВЧЕННІ ГЕОГРАФІЧНОГО КРАЄЗНАВСТВА У ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

Проаналізовано використання краєзнавчого принципу навчання в процесі формування географічних компетентностей учнів із застосуванням інтелектуальних ігрових технологій. Авторами самостійно розроблено й апробовано в навчальному процесі такі географічні ігри-вправи, як кросворди, чайнворди й сканворди. Ці головоломки спрямовані в краєзнавчому руслі, оскільки географічне краєзнавство відіграє істотну роль у розвитку творчого потенціалу й патріотичної свідомості учня. Запропоновані ігри мають пізнавальну, розвивальну, навчальну, контролюючу, репродуктивну, діагностичну функції. Вони урізноманітнюють процес навчання, роблять його цікавим і невимушеним, поглиблюють знання з географії. Їх доречно використовувати на уроках в індивідуальній, парній, груповій і загальнокласній навчальній діяльності, в гуртковій роботі чи в якості домашніх завдань після вивчення окремих тем чи тематичних розділів. Перспективними напрямками удосконалення способів використання ігрових технологій навчання у закладах загальної середньої освіти вважаємо: 1) створення комп'ютерних навчальних географічних головоломок; 2) розроблення невеликих за обсягом (десять-п'ятнадцять запитань) географічних кросвордів (чайнвордів, сканвордів) до кожного тематичного розділу з метою збільшення ймовірності використання цих головоломок у часових межах уроку; 3) створення кросвордів (чайнвордів, сканвордів), питання яких би відображали міжпредметні зв'язки навчальних дисциплін (географія – біологія, географія – історія, географія – українська література, географія – фізика, географія – хімія тощо); 4) створення кросвордів із задалегідь вписаними

відповідями для формулювання питань до них учнями; 5) створення сканвордів із використанням ілюстрацій географічного змісту.

Ключові слова: Волинська область, дидактична гра, ігрові технології, кросворд, сканворд, чайнворд.

Вступ. Головним завданням сучасної шкільної освіти є не лише отримання учнями нових знань, а й формування в них досвіду творчої діяльності, розвиток здорової особистості, спроможної, на відміну від людини-виконавця, самостійно мислити, генерувати оригінальні ідеї, приймати сміливі нестандартні рішення [Денисенко та ін. : 46]. Реалізація такої цільової орієнтації вимагає грамотного підходу до вибору методів навчання. Відомо, що використання різних способів роботи сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу [Філенко : 5]. Проте зазначимо, що велика кількість застосовуваних методів не завжди гарантує досягнення максимально високих результатів навчання. Адже останні суттєво залежать і від змісту уроку, і від рівня підготовки класу (учня), і від рівня педагогічної майстерності вчителя, і від наявності необхідних засобів навчання, і, беззаперечно, від взаємин вчителя з класом (учнем). Також зазначимо, що вибір методів навчання, певною мірою, визначається й культурними надбаннями суспільства на даному етапі та ціннісним вектором його розвитку.

Оскільки важлива риса сучасного уроку – це активна діяльність учнів, то все більшої ваги набуває активна (в т. ч. інтерактивна) модель навчання, в якій основними методами є самостійна робота, проблемні та творчі завдання, запитання, що розвивають творче мислення. У руслі таких освітніх тенденцій зростає актуальність наукових напрацювань, спрямованих на застосування нетрадиційних джерел знань і впровадження нестандартних методів навчання. Щоби зацікавити учнів своїм предметом і здійснювати контроль знань у невимушеній формі й психологічно привабливій обстановці, можна використовувати інтелектуальні ігри, які вимагають від школярів не лише знання фактичного матеріалу, а й надзвичайної зібраності, кмітливості, ерудиції. До таких ігрових форм проведення занять належать головоломки, кросворди, чайнворди (кругові кросворди), сканворди, загадки, географічні задачі, ребуси тощо [Горошко : 36]. Усі вони слугують не тільки інструментами формування й засво-

ення знань, умінь та навичок, а й засобами їх перевірки. Перевірка знань виконує контролюючу, навчальну й розвиваючу функції. Звісно, контролююча функція в цьому процесі найважливіша. Учитель має отримати зворотній зв'язок, побачити й оцінити рівень володіння учнями програмним матеріалом. При цьому контроль знань повинен не тільки виявити й констатувати обсяг засвоєння учнем нової інформації, а й має бути цікавим, впливати на розвиток розумових здібностей дітей, викликаючи в них інтерес до предмету, бажання знати більше [Яценко, Леонтьєва : 23].

Практика засвідчує, що досягненню цієї цілі найкраще сприяють такі інтелектуальні ігри, як кросворди, чайнворди й сканворди. Вони мають зрозумілі правила гри, формують емоційне задоволення не тільки від результату, а й від власне процесу діяльності, можуть розв'язуватися індивідуально й колективно, формують досвід самостійної навчально-пізнавальної роботи з усвідомленням шляхів вирішення поставлених задач.

Мета статті – розкрити методичні особливості використання інтелектуальних ігор як інструменту формування, засвоєння та перевірки знань з географічного краєзнавства.

Для досягнення вказаної мети вирішувалися такі завдання: 1) опрацювати теоретико-методичні основи формування географічних компетентностей школярів засобами ігрових технологій; 2) розробити кросворд, чайнворд і сканворд для узагальнення та перевірки знань учнів 8 і 9 класів з географічного краєзнавства; 3) виявити проблеми й перспективи використання розроблених інтелектуальних ігор у навчальному процесі.

Географічні ігри та практичні рекомендації для їх використання нині застосовуються на уроках географії в ЗЗСО м. Луцька, в яких проводилися педагогічні експериментальні дослідження, а також під час проведення семінарів і навчальних занять з вчителями області у ВІППО. Навчально-методичні напрацювання можуть використовуватися вчителями географії Волинської області для узагальнення і сис-

тематизації краєзнавчих знань учнів на уроках і в позаурочний час. Ідейні та методичні аспекти дослідження можуть бути корисними також і для вчителів географії незалежно від просторової прив'язки їхньої професійної діяльності.

Феноменології інноваційних, зокрема ігрових освітніх технологій в педагогіці й психології присвячено великий масив праць багатьох науковців та вчителів, серед яких Л. Артемова, Н. Бібік, Н. Білоконь, О. Браславська, Л. Вішнікіна, Н. Гавришків, С. Галкін, Н. Гончарова, Н. Городецька, Г. Горошко, І. Діброва, Л. Запорожець, М. Камінська, В. Корнеєв, В. Манойло, В. Самойленко, Л. Сущенко, О. Топузов, Л. Філенко та ін. [Артемова : 1–112; Бібік : 26–30; Гончарова : 247–251; Городецька, Гавришків, Камінська : 134–140; Горошко : 36–39; Запорожець, Браславська : 139–145; Корнеєв 1996 : 17–23; Корнеєв 1985 : 1–176; Корнеєв 2004 : 1–112; Манойло : 15–24; Самойленко, Топузов, Вішнікіна, Діброва : 1–570; Сущенко, Білоконь : 63–68; Філенко : 5–12]. Використання кросвордів у навчальній діяльності розглядали в своїх роботах В. Бенедюк, А. Гончар, Г. Горошко, Н. Григор'єва, Г. Леонт'єва, Л. Майборода, М. Медведєв, Т. Павловська, О. Романюк, О. Рудик, Д. Яценко та ін. [Горошко : 36–39; Медведєв : 50–51; Павловська, Бенедюк, Рудик : 43–48; Павловська, Григор'єва : 17–18; Яценко, Леонт'єва : 23–28].

Виклад основного матеріалу. Кросворд (чайнворд, сканворд) – зручна форма активізації пізнавальної діяльності учнів, їх мислення. Педагогічна практика засвідчує, що завдання їх розгадувати (або формувати питання до кросворда (чайнворда або сканворда) з відомими відповідями чи створювати таку головоломку самостійно) сприймається учнями позитивно й з готовністю до дії.

У перекладі з англійської «кросворд» означає «переплетення слів». Зручність і доцільність використання кросвордів у навчальному процесі полягає у відносно простих правилах цієї інтелектуальної гри: на рисунку зображені клітинки; деякі з них містять цифри, з яких відповідно до номеру запитання починаються слова – певні географічні назви або поняття; слова вписуються по вертикалі або по горизонталі залежно від того, в якому блоці запитань кросворда міститься цифра – «По вертикалі»,

«По горизонталі»; слова в кросворді перетинаються й у місці їх перетину розміщуються спільні літери [Корнеєв 1985 : 4; Павловська, Бенедюк, Рудик : 45]. Приклад авторського краєзнавчого кросворда запропоновано на рис. 1.

Одним із різновидів кросворда є чайнворд (лінійний кросворд) (рис. 2). Найбільш поширена форма – розташовані в ряд літери. На відміну від кросворда, слова в чайнворді ніколи не перетинаються, а йдуть ланцюжком. Іноді його згинають, щоб надати чайнвордові певної форми. Ланцюг слів будується методом стикування: слово, першу літеру якого вписано в клітинку 1, останньою літерою повинно закінчитися в клітинці 2, а наступне слово починається із цієї літери (і так до завершення) [Корнеєв 1985 : 4].

Різновидом кросворда є сканворд (від «скандинавський кросворд») [Види] (рис. 3). Він містить більше перетинів слів. Визначення розташовуються безпосередньо в квадратах сітки, а відповіді на запитання вписують за напрямками стрілок.

У географічному краєзнавстві кросворд та його різновиди можна використовувати в сучасному навчальному процесі для запам'ятовування термінів, визначень, краєзнавчих об'єктів, самостійного закріплення учнями навчального матеріалу, як своєрідний метод (прийом) тематичного або підсумкового контролю знань учнів в ігровій формі. Активному застосуванню кросвордів (чайнвордів, сканвордів) в навчанні, беззаперечно, сприяє інтернет. Оперативність пошуку відповідей на поставлені запитання таких головоломок (чи грамотного формулювання запитань у разі їх створення) завдяки доступу до величезного масиву інформації в електронному вигляді сприяє оптимізації навчання як на уроках, так і в позаурочний час при виконанні учнями самостійної роботи.

Залучення дидактичних ігрових технологій при вивченні природи, населення та господарства рідного краю дозволяє посилити мотивацію учнів та активізацію їхнього сприйняття під час навчального процесу й сформувати стійкий пізнавальний інтерес до географії [Павловська, Бенедюк, Рудик : 45]. Складені нами кросворди, чайнворди, сканворди для вивчення географії Волинської області мають узагальнюючий

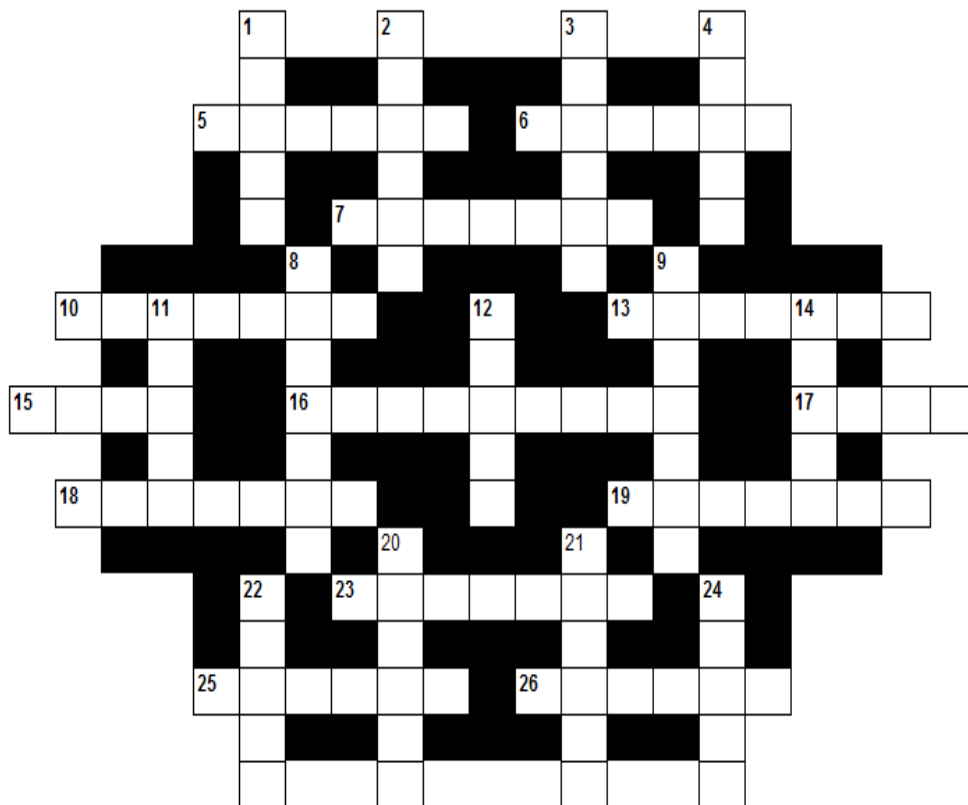


Рис. 1. Кросворд «Географія Волинської області»

По вертикалі: 1. Село біля східного кордону області в Маневицькій територіальній громаді. 2. Тип лісорослинних умов, у якому переважають граб, дуб, сосна. 3. Невеликий птах родини Фазанових, який мешкає у польських лісах. 4. Представник бобових, який є прекрасним сидератом для волинських піщаних ґрунтів з підвищеною кислотністю. 8. Найпоширеніша зернова культура волинського лісо-степу. 9. Права притока р. Гапи (басейн Західного Бугу), протікає в Ковельському районі (за новим територіально-адміністративним устроєм). 11. Село з такою назвою є в Любешівській, Маневицькій і Старовижівській територіальних громадах. 12. Паливо, яке дають волинські ліси. 14. Одне з великих сіл в Камінь-Каширській територіальній громаді. 20. Залізничний вузол Волинської області. 21. Село в Колодяжненській територіальній громаді Ковельського району поблизу озера Нечимне. 22. Ліпа, але не дерево. 24. Мікрорайон Луцька, назва якого означає ерозійну форму рельєфу.

По горизонталі: 5. Непаразитична прісноводна донна тварина, належить до категорії зникаючих червонокнижних видів іхтіофауни волинських річок. 6. Село, розташоване на північ від м. Ковель, засноване в 1502 р. 7. Відомий регіональний бренд «... квас». 10. Народна назва цибулі ведмежої – червонокнижної трав'янистої рослини волинських лісів. 13. Карстове озеро біля с. Мельники Шацького району. 15. Невеликий яскраво забарвлений птах із довгим вузьким дзьобом і чубчиком, відомий своїм майстерним вокалом. 16. Село Зимнівської територіальної громади Володимир-Волинського району, засноване в середині XV ст., колишня назва – Бискупичі Руські. 17. Село із такою назвою є у Вишнівській територіальній громаді Ковельського району та в Оваднівській територіальній громаді Володимир-Волинського району. 18. Відокремлене русло річки. 19. Невеличке село в Забродівській територіальній громаді Ковельського району, розташоване на північ від гідрологічного заказника «Щедрогірський». 23. Географічний центр Волинської області. 25. Типова для Волині водна трав'яниста рослина родини Злакові. 26. Озеро, на берегах якого розміщені села Грудки та Осівці Камінь-Каширської територіальної громади.

Відповіді до кросворда: *По вертикалі:* 1. Цміни. 2. Сугруд. 3. Рябчик. 4. Люпин. 8. Пшениця. 9. Піщатка. 11. Рудка. 12. Дрова. 14. Черче. 20. Ковель. 21. Скулин. 22. Річка. 24. Балка. *По горизонталі:* 5. Мінога. 6. Облапи. 7. Луцький. 10. Черемша. 13. Пісочне. 15. Одуд. 16. Нехвороща. 17. Руда. 18. Стариця. 19. Окачеве. 23. Волошки. 25. Очерет. 26. Ольбле.

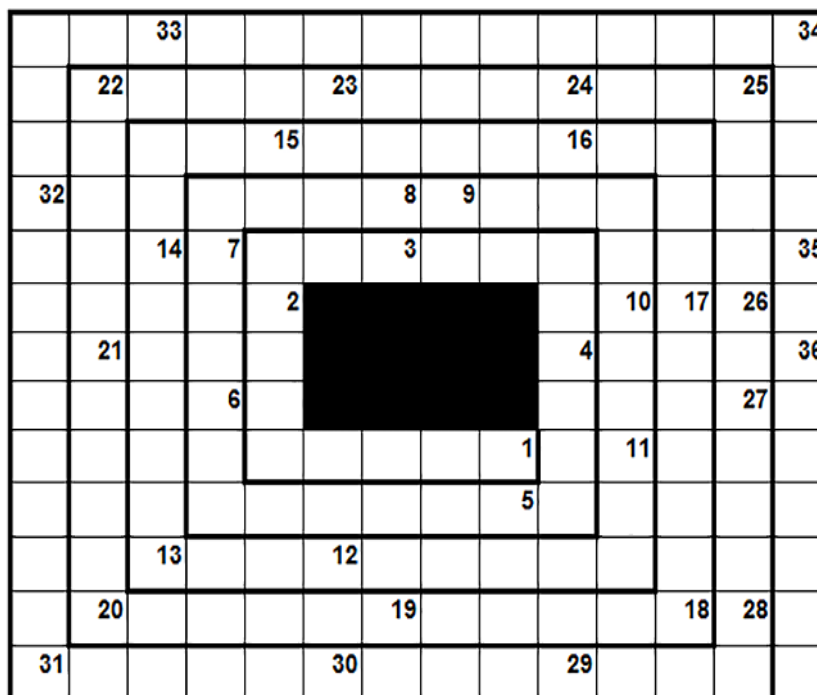


Рис. 2. Чайнворд «Мій рідний край»

1. Типова багаторічна трав'яниста злакова кормова рослина волинських лук, придатна для закріплення ґрунтів і створення газонів. 2. Деревна порода волинських сугрудів і грудів. 3. Мешканець волинських лісів, підземні сховища якого є складними архітектурними комплексами. 4. Найбільш поширена прісноводна промислова риба регіону. 5. Санаторій на крайньому сході сучасного Луцького району. 6. Землерий волинських полів, лісів, садів, лук. 7. Права притока Прип'яті. 8. Ерозійна форма рельєфу волинського лісостепу. 9. Селище, в якому розміщений відомий Музей-скансен історії сільського господарства Волині. 10. Помутніння атмосфери, яке на Волині найчастіше виникає в результаті задимлення атмосфери над найбільшими містами або під час лісових чи торф'яних пожеж. 11. Червонокнижна рослина родини Бобових, росте на сухих освітлених піщаних підвищеннях соснових лісів краю. 12. Традиційна прядивна (луб'яна) технічна культура Полісся, яка має лікувальні властивості. 13. Червонокнижний рід кажанів. 14. Поширена на Волині олійна сільськогосподарська культура. 15. Поширена в регіоні карбонатна порода. 16. Найбільш поширені відклади в долинах річок. 17. Брендова мінерально-столова вода Волині. 18. Кавказька квітуча рослина, яку досліджував на Поліссі П. А. Тутковський. 19. Село в Забродівській територіальній громаді, неподалік смт Ратне. 20. Поширена на Волині осадова гірська порода, яка є природним антисептиком й екологічно чистим матеріалом, цінним для будівельних потреб і вапнування кислих поліських ґрунтів. 21. Геологічний період формування кам'яного вугілля Львівсько-Волинського басейну. 22. Село, поблизу якого через р. Прип'ять збудовано найдовший у Волинській області залізобетонний міст. 23. Прибережно-водна рослина з оксамитовими бурими «свічками». 24. Пора року, коли на Волині середньомісячні температури повітря опускаються нижче 0 °С. 25. Поширений на Волині різновид плодової сливи. 26. Лепеха. 27. Лікувальний газ Журавичівських джерел. 28. Село Сошичненської територіальної громади Камінь-Каширського району, найдавніша згадка про яке датується 1463 р. 29. Найбільше озеро Маневиччини. 30. Село Колківської територіальної громади Луцького району, знаходиться неподалік крайньої східної точки Волинської області. 31. Невеликий горобцеподібний птах, вміє гарно співати, робити круті віражі в повітрі й пити росу. 32. Притока Стиру в східній частині Волинської області. 33. Місто обласного значення у Володимир-Волинському районі. 34. Відкрите штучне русло меліоративної системи. 35. Займає третину площі області. 36. «Український Байкал».

Відповіді: 1. Тонконіг. 2. Граб. 3. Борсук. 4. Короп. 5. Пролісок. 6. Кріт. 7. Турія. 8. Яр. 9. Рокині. 10. Імла. 11. Астрагал. 12. Льон. 13. Нетопир. 14. Ріпак. 15. Крейда. 16. Алювій. 17. Йоданка. 18. Азалія. 19. Якушів. 20. Вапняк. 21. Карбон. 22. Невір. 23. Рогіз. 24. Зима. 25. Алича. 26. Аір. 27. Радон. 28. Нуйно. 29. Охнич. 30. Чорниж. 31. Жайворонок. 32. Кормин. 33. Нововолинськ. 34. Канал. 35. Ліс. 36. Світязь.

Історик, археолог, етнограф, дослідник Волині	Червонокнижна качка сіра	Відбувається на Lutsk Food Fest	Село біля урочища "Папики"	Село на лівому березі р. Луги біля м. Горохів	Червонокнижний хижий птах	Домінантна порода деревна порода Полісся	Село на захід від м. Рожище	Якщо напрямом м. Ковель
Яскравий птах із чубчиком-віялом						Льодовикові горби Полісся	Сульфід заліза, є у волинських шахтах	м. Любомль 270° – це...
"Кольорове" Шацьке озеро, є мале й велике	Озеро біля оз. Турське			Село біля оз. Брно	Село на півночі Луцького р-ну біля р. Стир			
Селище міського типу біля р. Луга		Червонокнижний журавель ...		Село однойменне з обласним центром України	Пташка з жовтим черевцем			
Синонім до слова "думка" і банк у Луцьку		Червонокнижна паразитична прісноводна тварина		Маневицьке озеро у формі вісімки		Брендова мінералка Волині		
Село біля озер Синове, Качин, Оріхове				Червонокнижна тварина, добре плаває і пірнає. Але вночі			Multiplex у ТРЦ "Промінь"	
Тверді опади				Вепр	Село біля р. Прип'ять, озер Біле і Волянське		Водяна рослина річок і озер Волині	Село в приміській зоні Луцька
Річка Західний ...	Село неподалік смт Торчин			Обережний і боязкий птах, погано літає	Туристичний об'єкт Луцька			
		Дерен					Корм для худоби	
				Працює в кав'ярнях			Росте в садах	
Заяць сірий	Червонокнижний кажан Волині			Працьовита тварина		Є на Волині і на прапорі Канади		
						Дає береза		
Об'єкти ПЗФ: Горинська ..., Мизівська ..., Вихівська...	Село неподалік м. Коваль			Поліє на мишей	Село біля м. Берестечко, у назві одиниця вимірювання			
Цінний хутром, дієтичним м'ясом								

Рис. 3. Сканворд «Моя Волинь»

Відповіді до сканворду: *По горизонталі (рядки зверху донизу):* Цинкаловський. Дерно. Чорне. Скопа. Довге. Навіз. Самари. Ідея. Сірий. Віно. Видра. Ниці. Сніг. Невір. Сіно. Буг. Фазан. Русак. Бариста. Лилик. Клен. Дача. Білин. Кіт. Кріль. Гектари. *По вертикалі (стовпці зліва направо):* Іваничі. Одуд. Нерозень. Усичі. Мінога. Дегустація. Кизил. Лемешів. Кінь. Рівне. Кабан. Синиця. Замок. Сосна. Йоданка. Сік. Ками. Рдесник. Кроватка. Слива. Пірит. Кінотеатр. Азимут. Рованці.

зміст і передбачають формування, закріплення та перевірку знань про рельєф, геологічну будову, метеокліматичні умови, поверхневі води, рослинний і тваринний світ, розміщення населених пунктів, деякі види господарської діяльності, топоніміку рідного краю тощо. Під час розробки інтелектуальних ігор нами було враховано актуальність хорологічної та хронологічної парадигми для формування цілісної географічної картини світу. Після розв'язування цих головоломок більшість учнів зазначила, що запропоновані питання були середнього рівня складності й цілком зрозумілі.

Найбільше сподобалися учням ті питання кросворда, чайнворда й сканворда, відповіді на які вони знали, або ті, які стосувалися понять, що були до них дотичні в повсякденному житті (про брендову мінералку Волині, березовий сік, баристу, kota, кінотеатр, кроля, явища природи, пори року тощо). На запитання анкети «Що нового ти довідався (довідалася) з географії під час розв'язування кросворда (чайнворда, сканворда)?» варіантів відповідей учнів було багато: розташування й назви населених пунктів; назви багатьох річок та озер; багато нового; цікаві назви й цікаві місця Волині; більше про Волинь та Луцьк; більше про червонокнижних рослин і тварин краю. Лише один із 146 опитаних учнів дав відповідь «нічого». Результати апробації авторських кросворда, чайнворда й сканворда засвідчують, що ступінь складності й труднощі розв'язування запропонованих географічних головоломок для учнів з різним рівнем набутих географічних компетентностей значною мірою нівелювалися вільним доступом до величезного масиву інформаційних ресурсів Інтернету та високою обізнаністю молоді в технологіях і засобах пошуку необхідної інформації.

За результатами анкетування переважна більшість опитаних учнів висловила думку, що запропоновані дидактичні ігри (кросворди, чайнворди, сканворди) урізноманітнюють процес навчання, роблять його цікавим і невимусшеним, поглиблюють знання з географії. Лише 8 школярів із 146 зазначили, що розв'язування подібних ігор заважає вивчати теоретичний матеріал на уроці та виконувати практичні роботи; 7 з них розв'язали менше 60 % поставлених запитань, аргументувавши це нестачею виділеного часу для такої роботи.

Географія має широке поле для впровадження ігрових технологій у навчальний процес. Гру можна використовувати й під час вивчення нового матеріалу, й для формування певних умінь та навичок, а також для узагальнення, закріплення й контролю знань. На основі проведених нами досліджень щодо ефективності використання ігрових технологій при вивченні шкільних курсів географії у 8 і 9 класах встановлено, що більшість школярів вважає апробовані ними дидактичні ігри найбільш доречними після вивчення кількох тем чи тематичного розділу в якості домашніх завдань. Деякі з них (17 %) схиляються до думки, що такі ігрові технології доречно використовувати на уроці після вивчення кожного тематичного розділу з метою закріплення набутих знань, а також як форму контролю здобутих знань під час поточного оцінювання й семестрової атестації. Кілька осіб (19 із 146) зазначили, що такі навчальні ігри доцільно використовувати на гуртках для поглибленого вивчення географії.

На думку вчителів, позитивними ефектами застосування ігрових технологій на уроках географії та в гуртковій роботі є: активізація пізнавальної діяльності учнів; активізація самостійної роботи школярів; можливість для учнів проявити свої найкращі особистісні якості; краще засвоєння ними навчального матеріалу; набуття школярами практичного досвіду «читання» географічних карт і здатності самостійно здобувати й застосовувати на практиці нові знання, грамотно відбирати інформацію та активно її використовувати; сприяння розвитку в учнів логічного мислення; активізація зорової та інших видів пам'яті; набуття навичок *soft skills* (вміння успішно взаємодіяти в команді під час розв'язання будь-яких робочих питань, спільність дій, взаємодія, взаємообмін інформацією, думками, враженнями), *що актуалізують організовуючу роль спілкування в соціумі*; посилення комунікації між вчителем та учнем (це зменшує вірогідність чи масштаб прояву організаційних чинників, які ініціюють професійне вигорання вчителя [Березовська : 148], та підвищує інтерес до навчання з боку школярів); покращення психоемоційного стану учнів, що є запорукою їхнього доброго здоров'я; формування позитивного ставлення дітей до уроку й предмета.

Серед ймовірних та виявлених негативних аспектів використання запропонованих ігрових технологій вчителі зазначили: порушення дисципліни на уроці (однак, зауважимо, що саме так іноді трактують робочу атмосферу на уроці, жвавість дискусій та обговорень у процесі вирішення завдань); необхідність розробки алгоритмів оцінювання кожної гри; високу затрату часу при виконанні таких завдань учнями, що ускладнює їх поєднання з іншими елементами уроку.

На шляху удосконалення способів використання ігрових технологій навчання в закладах загальної середньої освіти перспективним вважаємо: створення електронних навчальних

географічних головоломок; розроблення невеликих за обсягом географічних кросвордів (чайнвордів, сканвордів); створення кросвордів (сканвордів, чайнвордів) з відображенням міжпредметних зв'язків шкільних дисциплін; створення кросвордів «навпаки» (із вписаними відповідями) для практикування умінь учнів формулювати до них питання; використання ілюстративного матеріалу в географічних сканвордах. Реалізація намічених цілей сприятиме підвищенню інформаційно-технологічної культури молоді, активізації пізнавальної діяльності учнів, розширенню інтелектуальних можливостей школярів та формуванню в їхній свідомості цілісної наукової картини світу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Артемова Л. В. Вчися граючись: навчальний посібник. Київ : Томіріс, 1995. 112 с.
2. Березовська Л. І. Особливості професійної діяльності вчителів. *Філософія, соціологія, психологія: зб. наук. праць*. Івано-Франківськ : ДВНЗ «Прикарпат. нац. ун-т ім. В. Стефаника», 2013. Вип. 17. Ч. 1. С. 146–153.
3. Бібік Н. Переваги і ризики запровадження компетентнісного підходу в шкільній освіті. *Гірська школа Українських Карпат*. 2013. № 8–9. С. 26–30.
4. Галкін С. Організація ігрової діяльності на уроці. *Завуч*. 2005. № 2. С. 17–20.
5. Гончарова Н. О. Ігрові дидактичні матеріали як умови підвищення ефективності уроку [географії]. *Проблеми освіти: науковий збірник / Ін-т інновац. технологій і змісту освіти*. Київ, 2012. Вип. 73. С. 247–251.
6. Городецька Н., Гавришків Н., Камінська М. Напрями подолання педагогами перешкод до впровадження новацій під час навчання іноземних мов. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: Педагогіка*. 2018. № 1. С. 134–140.
7. Горошко Г. Використання інтелектуальних ігор на уроках географії в 7 класі. *Географія та основи економіки в школі: науково-методичний журнал*. 2009. № 7–8. С. 36–39.
8. Денисенко Н. Г., Марчук С. С., Борбич Н. В., Ковальчук І. Л., Чемерис І. В. Steam-середовище в теорії та практиці формування освітнього простору майбутніх учителів фізичної культури. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи*. 2021. Вип. 62. С. 46–50.
9. Запорожець Л. М., Браславська О. В. Використання навчально-ігрових технологій в процесі вивчення географії в основній школі. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини*. 2012. Вип. 4. С. 139–145.
10. Корнєєв В. Дидактичні ігри як засіб розвитку пізнавальних інтересів учнів. *Географія та основи економіки в школі: науково-методичний журнал*. 1996. № 2. С. 17–23.
11. Корнєєв В. П. Географічні ігри та розваги. Київ : Рад. школа. 1985. 176 с.
12. Корнєєв В. П. Технології в навчанні географії. Харків : ВГ «Основа». 2004. 112 с.
13. Манойло В. В. Інтерактивні ігрові технології як засіб розвитку, саморозвитку та самореалізації особистості. *Шкільний бібліотекар*. 2013. № 4. С. 15–24.
14. Медведєв М. Географічні сканворди. *Географія та основи економіки в школі: науково-методичний журнал*. 2003. № 6. С. 50–51.
15. Павловська Т. С., Бенедюк В. В., Рудик О. В. Використання краєзнавчих кросвордів при вивченні географії. *Шацьке поозер'я в контексті змін клімату: зб. матеріалів VI Міжнар. наук.-практ. конф., присвяченої 70-річчю від дня народження проф. Петліна В. М. (сміт Світязь, 1–3 жовтня 2021 р.) / за заг. ред. В. О. Фесюка*. Луцьк : ВНУ ім. Лесі Українки, 2021. С. 43–48.
16. Павловська Т. С., Григор'єва Н. В. Кросворд як інструмент засвоєння та перевірки природничих знань. Педагогічний орієнтир. Локачі, 2013. Вип. 19. С. 17–18.
17. Самойленко В. М., Топузов О. М., Вішнікіна Л. П., Діброва І. О. Дидактика географії : монографія (електронна версія). Київ : Ніка-Центр, 2013. 570 с.
18. Сущенко Л. О., Білоконь Н. В. Компетентнісний потенціал ігрових методів навчання в новій українській школі: зміст і дидактична стратегія. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2021. № 74. Т. 2. С. 63–68.

19. Філенко Л. І. Підвищення ефективності сучасного уроку географії. *Географія: науково-методичний журнал*. 2008. № 8(108). С. 5–12.

20. Яценко Д., Леонтьєва Г. Використання кросвордів для перевірки знань номенклатури карти. *Географія та основи економіки в школі: науково-методичний журнал*. 2006. № 1(51). С. 23–28.

ДЖЕРЕЛА

1. Види кросвордів / Кросвордоманія. URL: <http://crosswordomania.blogspot.com/p/blog-page.html>
2. Майборода Л. Використання комп'ютерних навчальних кросвордів у підготовці майбутніх кваліфікованих робітників. *Теорія та методика управління освітою*. 2012. № 8. URL: https://lib.iitta.gov.ua/2681/1/UMO_Mayboroda_8_2012.pdf

REFERENCES

1. Artemova L. V. (1995) *Vchysia hraiuchys: navch. posib.* [Learn while playing: a textbook]. Kyiv : Tomiris.
2. Berezovska L. I. (2013) *Osoblyvosti profesiinoi diialnosti vchyteliv* [Features of professional activity of teachers]. *Filosofii, sotsiologii, psykhologii: zb. nauk. prats. Ivano-Frankivsk : DVNZ «Prykarp. nats. un-t im. V. Stefanyka»*. Vyp. 17. Ch. 1. S. 146–153.
3. Bibik N. (2013) *Perevahy i ryzyky zaprovadzhennia kompetentnisnogo pidkhdou v shkilnii osviti* [Advantages and risks of implementing a competency-based approach in school education]. *Hirska shkola Ukrainskykh Karpat*. № 8–9. S. 26–30.
4. Halkin S. (2005) *Orhanizatsiia ihrovoi diialnosti na urotsi* [Organization of play activities in the classroom]. *Zavuch*. № 2. S. 17–20.
5. Honcharova N. O. (2012) *Ihrovi dydaktychni materialy yak umovy pidvyschennia efektyvnosti uroku [heohrafi]* [Game didactic materials as conditions for improving the effectiveness of the lesson [geography]]. *Problemy osvity: naukovyi. zbirnyk / In-t innovats. tekhnologii i zmistu osvity*. Kyiv. Vyp. 73. S. 247–251.
6. Horodetska N., Havryshkiv N., Kaminska M. (2018) *Napriamy podolannia pedahohamy pereshkod do vprovadzhennia novatsii pid chas navchannia inozemnykh mov* [Directions for overcoming obstacles to the introduction of innovations by teachers in teaching foreign languages]. *Naukovi zapysky Ternopilskoho natsionalnogo pedahohichnogo universytetu imeni Volodymyra Hnatiuka. Seria: Pedahohika*. № 1. S. 134–140.
7. Horoshko H. (2009) *Vykorystannia intelektualnykh ihor na urokakh heohrafi v 7 klasi* [The use of intellectual games in geography lessons in 7th grade]. *Heohrafiia ta osnovy ekonomiky v shkoli: nauково-metodychnyi zhurnal*. № 7–8. S. 36–39.
8. Denysenko N. H., Marchuk S. S., Borbych N. V., Kovalchuk I. L., Chemerys I. V. (2021) *Steam-seredovysheche v teorii ta praktytsi formuvannia osvitnoho prostoru maibutnikh uchyteliv fizychnoi kultury* [STEAM-environment in the theory and practice of the educational space formation of future teachers of physical education]. *Naukovyi chasopys NPU imeni M. P. Drahomanova. Serii 5. Pedahohichni nauky: realii ta perspektyvy*. Vyp. 62. S. 46–50.
9. Zaporozhets L. M., Braslavskva O. V. (2012) *Vykorystannia navchalno-ihrovykh tekhnologii v protsesi vyvchennia heohrafi v osnovnii shkoli* [The use of educational and game technologies in the study of geography in primary school]. *Zbirnyk naukovykh prats Umanskoho derzhavnogo pedahohichnogo universytetu imeni Pavla Tychny. Vyp. 4. S. 139–145*.
10. Kornieiev V. (1996) *Dydaktychni ihry yak zasib rozvytku piznavalnykh interesiv uchniv* [Didactic games as a means of developing students' cognitive interests]. *Heohrafiia ta osnovy ekonomiky v shkoli: nauково-metodychnyi zhurnal*. № 2. S. 17–23.
11. Kornieiev V. P. (1985) *Heohrafichni ihry ta rozvahy* [Geographical games and entertainment]. Kyiv : Rad. shkola. 176 s.
12. Kornieiev V. P. (2004) *Tekhnologii v navchanni heohrafi* [Technology in teaching geography]. Kharkiv : VH «Osнова». 112 s.
13. Manoilo V. V. (2013) *Interaktyvni ihrovi tekhnologii yak zasib rozvytku, samorozvytku ta samorealizatsii osoby-stosti* [Interactive game technologies as a means of development, self-development and self-realization of the individual]. *Shkilnyi bibliotekar*. № 4. S. 15–24.
14. Medvediev M. (2003) *Heohrafichni skanvordy* [Geographical scanwords]. *Heohrafiia ta osnovy ekonomiky v shkoli: nauково-metodychnyi zhurnal*. № 6. S. 50–51.
15. Pavlovska T. S., Benediuk V. V., Rudyk O. V. (2021) *Vykorystannia kraieznavchykh krosvordiv pry vyvchenni heohrafi* [The use of local lore crossword puzzles in the study of geography]. *Shatske poozeria v konteksti zmin klimatu: zb. materialiv VI Mizhnar. nauk.-prakt. konf., prysviachenoj 70-richchiiu vid dnia narodzhennia prof. Petlina V. M. (smt Svitiaz, 1–3 zhovtnia 2021 r.) / za zah. red. V. O. Fesiuka*. Lutsk : VNU im. Lesi Ukrainky. S. 43–48.
16. Pavlovska T. S., Hryhorieva N. V. (2013) *Krosvord yak instrument zasvoiennia ta perevirky pryrodnychykh znan* [Crossword as a tool for learning and testing natural knowledge]. *Pedahohichniy oriientyr*. Lokachi. Vyp. 19. S. 17–18.
17. Samoilenko V. M., Topuzov O. M., Vishnikina L. P., Dibrova I. O. (2013) *Dydaktyka heohrafi: monohrafiia (elektronna versiia)* [Didactics of geography: monograph (electronic version)]. Kyiv : Nika-Tsentr. 570 s.

18. Sushchenko L. O., Bilokon N. V. (2021) Kompetentnisnyi potentsial ihrovykh metodiv navchannia v novii ukrainiskii shkoli: zmist i dydaktychna stratehia [Competence potential of game teaching methods in the new Ukrainian school: content and didactic strategy]. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh*. № 74. T. 2. S. 63–68.

19. Filenko L. I. (2008) Pidvyshchennia efektyvnosti suchasnoho uroku heohrafiï [Improving the effectiveness of modern geography lessons]. *Heohrafiia: naukovu-metodychnyi zhurnal*. № 8(108). S. 5–12.

20. Yatsenko D., Leontieva H. (2006) Vykorystannia krosvordiv dlia perevirky znan nomenklatury karty [Using crossword puzzles to test knowledge of the nomenclature of the map]. *Heohrafiia ta osnovy ekonomiky v shkoli: naukovu-metodychnyi zhurnal*. № 1(51). S. 23–28.

SOURCES

1. Vydy krosvordiv [Types of crossword puzzles] / Krosvordomaniia. URL: <http://crosswordomania.blogspot.com/p/blog-page.html>

2. Maiboroda L. (2012) Vykorystannia kompiuternykh navchalnykh krosvordiv u pidhotovtsi maibutnykh kvalifikovanykh robotnykiv [The use of computer training crossword puzzles in the training of future skilled workers]. *Teoriia ta metodyka upravlinnia osvitoiu*. № 8. URL: https://lib.iitta.gov.ua/2681/1/UMO_Mayboroda_8_2012.pdf

T. S. PAVLOVSKA

*Candidate of Geographical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Physical Geography,
Lesya Ukrainka Volyn National University, Lutsk, Ukraine
E-mail: pavlovska2011@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-4931-0803>*

V. V. BENEDIYUK

*Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Economic and Social Geography,
Lesya Ukrainka Volyn National University, Lutsk, Ukraine
E-mail: benediukvv@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-6048-5183>*

Y. V. BILETSKYI

*Candidate of Biological Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Physical Geography,
Lesya Ukrainka Volyn National University, Lutsk, Ukraine
E-mail: yura.lytsk@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-0477-4196>*

N. V. HRYHORIEVA

*Head of the Department of Natural Sciences,
Volyn Institute of Postgraduate Pedagogical Education, Lutsk, Ukraine
E-mail: vippogeo@ukr.net
<https://orcid.org/0000-0001-8790-2776>*

THE USE OF CROSSWORD PUZZLES, CHAINWORDS AND SCANWORDS IN THE STUDY OF GEOGRAPHICAL LOCAL LORE IN GENERAL SECONDARY EDUCATION

The article analyzes the use of the local lore principle of learning in the process of forming students' geographical competencies with the use of intellectual game technologies. The authors independently developed and tested in the educational process such geographical games-exercises as crossword puzzles, scanwords, chainwords. These puzzles

are directed in the field of local lore, since geographical local lore plays a significant role in the development of creative potential and patriotic consciousness of the student. Knowledge of one's homeland and the psychological comfort of their formation are closely connected with the formation of a patriotic personality capable of converting one's creative potential into material and spiritual goods for oneself and one's people. In addition, the involvement of didactic game technologies in the study of nature, population and economy of the native land allows strengthening the motivation and activation of students' perception during the educational process and forming a lasting cognitive interest in geography in general. The proposed games reflect geographical phenomena and processes, local lore objects, take into account the relevance of the horological and chronological paradigm for the formation of students' holistic scientific picture of the world; have cognitive-developmental-educational-controlling-reproductive-diagnostic functions. Questionnaires of students and teachers involved in the pedagogical experiment the results of tests conducted after the use of intellectual games in the educational process suggest that the latter diversify the learning process, make it interesting and easy deepening knowledge of geography; they should be used in class as a group (teacher and the whole class), group (study group is divided into two or more teams), pair (teacher and one student), individual (student's independent work) activities, as well as in group work or in quality of homework after studying each thematic section.

We consider the following to be a promising direction for improving the ways of using game learning technologies in general secondary education institutions: 1) creation of computer educational geographical puzzles; 2) development of small (10–15 questions) geographical crossword puzzles (chainwords, scanwords) for each thematic section in order to increase the likelihood of using these puzzles within the time limit of the lesson; 3) creation of crossword puzzles (scanwords, chainwords) questions which would reflect the interdisciplinary links of academic disciplines (geography – biology, geography – history, geography – Ukrainian literature, geography – physics, etc.); 4) creating crossword puzzles with answers that are written before for students to formulate questions to them; 5) creating scanwords using illustrations of geographical content.

Key words: Volyn region, didactic game, game technologies, crossword, scanword, chainword.