

Тетяна ПАВЛОВСЬКА
(Луцьк, Україна)

ВИКОРИСТАННЯ ТЕМАТИЧНИХ ІГОР-ВПРАВ У ШКІЛЬНОМУ КУРСІ ГЕОГРАФІЇ МАТЕРИКІВ ТА ОКЕАНІВ

The publication is devoted to the development of thematic didactic games for the formation, consolidation and verification of students' knowledge of the school course in the geography of continents and oceans and to the study of the effectiveness of their use in the educational process of general secondary education. During the research, 50 exercise games (crosswords (total 22), chainwords (total 4), cryptograms (total 3), rebuses (total 5), other puzzles (total 3), quizzes (total 13), were developed and tested in the educational process, which according to the nature of the pedagogical process can be classified as cognitive, developmental, educational, controlling, reproductive, diagnostic. The results of the survey of the students and teachers involved in the pedagogical experiment, the results of the control tests allow us to say that the proposed didactic games diversify the learning process, make it interesting and relaxed, deepen knowledge of geography; it is appropriate to use them in class, in group work or as homework after studying each topic or thematic section.

We consider the creation of computer educational crosswords, chainwords, and other puzzles as a promising direction for improving the methods of using didactic games, which, we are sure, will reduce the amount of routine work of the teacher in organizing the educational process, facilitate his preparation for the lesson (primarily, an online lesson) and contribute to the activation of cognitive activity students and the development of their information technology culture.

У сучасній школі активізувалася увага до ігрових форм навчання учнів, особливо в початкових і середніх класах. Ігрова діяльність для дитини є загальною потребою, а для педагога – способом реалізації різноманітних завдань навчально-виховного процесу. В ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функція діють у тісному взаємозв'язку. Гра, як метод навчання, організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість. Головна цінність дидактичної гри – вона вчить діяти. А це є необхідним навиком становлення успішної особистості у ХХІ ст. [5].

Проблеми й перспективи використання форм і засобів реалізації дидактичного, творчо-пошукового та виховного потенціалу ігрової діяльності на уроках у ЗЗСО відображено у працях таких вчителів і науковців, як В. Артеменко, О. Барнінець, У. Біла, Н. Білоконь, Т. Бекетова, В. Бенедюк, Ю. Білецький, Т. Бойченко, О. Браславська, І. Власенко, Н. Волкова, В. Бутрім, Л. Вішнікіна, Л. Вороніна, С. Галкін, Н. Гончарова, Г. Горшко, Н. Григор'єва, Л. Грицюк, І. Діброва, М. Деркач, Л. Завацька, Є. Заїка, Л. Запорожець, В. Заремба, Л. Заярна, О. Ковшар, М. Комар, П. Копосов, В. Корнєєв, В. Корнійко, Ю. Косенко, Л. Кремениця, Ю. Кулінка, О. Лаврентьєва, Г. Леонт'єва, О. Лобач, Л. Маковецька, О. Максименко, Ю. Мальований, В. Манойло, М. Мельничук, О. Мила, О. Митник, Ю. Музика, Т. Надолінська,

О. Остапчук, Т. Павловська, І. Пахомова, О. Пермяков, Н. Познанська, М. Потокій, В. Римаренко, К. Рубан, О. Рудик, Л. Савченко, В. Самовник, В. Самойленко, О. Семенов, А. Слободян, О. Смик, В. Соловей, Д. Стасенкова, Л. Сущенко, Н. Ткаченко, Л. Тополя, О. Топузов, А. Умарова, Л. Філенко, І. Хроменко, Т. Шумейко, Д. Щербина Д. Яценко та ін. [3; 5; 6; 9–12; 14–37].

Метою даного дослідження було розробити пізнавальні географічні ігри-вправи, експериментально перевірити їхню ефективність у формуванні географічних компетентностей учнів й науково обґрунтувати методичну значимість та доцільність їх використання в навчальному процесі ЗЗСО при вивченні географії материків та океанів.

Апробація створених географічних ігор-вправ здійснювалася в 2021/2022, 2022/2023 навчальних роках у сьомих класах КЗЗСО «Луцький ліцей № 4 імені Модеста Левицького Луцької міської ради», КЗ «Луцька загальноосвітня школа І–ІІІ ступенів № 13 Луцької міської ради», КЗЗСО «Луцький ліцей № 15 Луцької міської ради», КЗ «Луцька загальноосвітня школа І–ІІІ ступенів № 19 Луцької міської ради Волинської області», КЗЗСО «Луцький ліцей № 27 Луцької міської ради», ПЗЗСО «IT STEP SCHOOL Луцьк», Баївського ліцею Боратинської сільської ради. Загалом у педагогічному експерименті взяло участь 322 особи із п'ятнадцяти класів.

До ігор-вправ належать кросворди, сканворди, чайнворди, ребуси, криптограми, вікторини тощо. Вони сприяють активізації певних психічних процесів, закріпленню знань, перевірці їх якості, набуттю навичок самостійної та колективної роботи. Ігри-вправи можна використовувати на уроках чи позакласних заняттях, вони можуть бути елементами домашніх завдань або пізнавальною розвагою у вільний від навчання час [3].

Всього нами було створено 50 тематичних ігор-вправ (кросворди – 22, чайнворди – 4, криптограми – 3, ребуси – 5, інші головоломки – 3, вікторини – 13) з курсу географія материків та океанів. Кожна з них відображає головні географічні терміни, поняття, об'єкти, процеси та явища, суттєві для певної теми навчальної програми. Під час розробки цих інтелектуальних ігор нами було враховано актуальність хорологічної та хронологічної парадигми для формування цілісної географічної картини світу. Нижче пропонуємо приклади цих ігор-вправ.

Мабуть, найбільш відомою і найчастіше використовуваною головоломкою в навчальному процесі є кросворд. Зручність та доцільність його використання під час вивчення шкільних предметів полягає у відносно простих правилах цієї інтелектуальної гри: у графічну схему головоломки необхідно вписати по вертикалі або по горизонталі слова-відповіді на поставлені питання відповідно до номеру останніх й аналогічної цифри в комірках рисунка; у місці перетину слів у кросворді розміщуються спільні літери.

До прикладу, за допомогою тематичних кросвордів можна закріпити в пам'яті учнів знання про об'єкти гідрологічної номенклатури, умови формування й функціонування річок і озер Північної Америки (рис. 1), географічне положення, особливості природи океанів Землі, історію їхнього дослідження та освоєння (рис. 2–5).

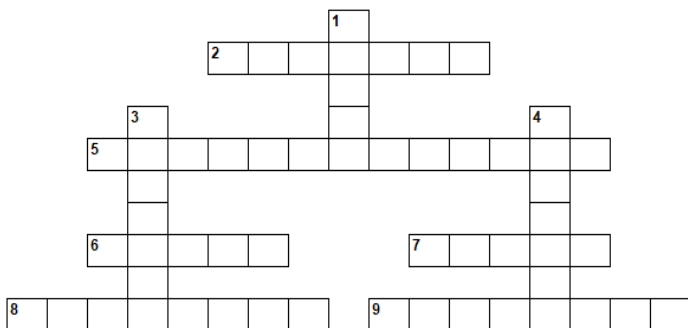


Рис. 1. Кросворд «Води суходолу Північної Америки»

По вертикалі: 1. Океан, в який несуть свої води річки Колумбія, Колорадо і Юкон. 3. Друге за об'ємом води серед Великих Американських озер. 4. Переважне живлення річок Північної Америки.

По горизонталі: 2. Найбільший гірський льодовик у Північній Америці. 5. Таку назву дав другій за протяжністю річці Північної Америки Александр Маккензі. 6. Велика притока р. Міссісіпі. 7. Друге за площею серед Великих Американських озер. 8. Одне з найбільших льодовикових озер Північної Америки; належить до водозбору Гудзонової затоки. 9. Річка, яка бере початок з Великого Невільничого озера.

Відповіді по вертикалі: 1. Тихий. 3. Мічиган. 4. Снігове.

Відповіді по горизонталі: 2. Беринга. 5. Дісапойнтмент. 6. Огайо. 7. Гурон. 8. Вінніпег. 9. Маккензі.

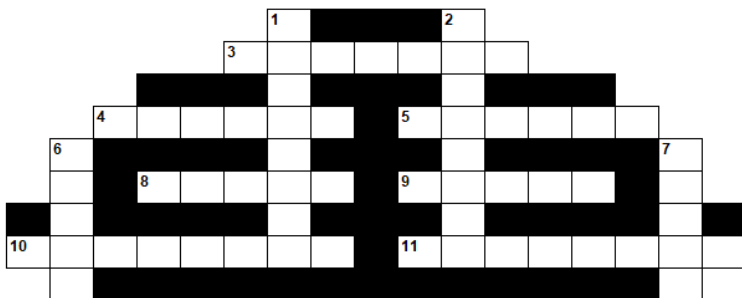


Рис. 2. Кросворд «Тихий океан»

По вертикалі: 1. Назвав океан Тихим. 2. Море біля берегів Австралії. 6. Найбільший кит у водах Світового океану; раніше був дуже поширеним у Беринговому морі. 7. Основна причина виникнення морських течій.

По горизонталі: 3. Наш співвітчизник, адмірал, вчений, кораблебудівник, вивчав північні райони Тихого океану, здійснив навколосвітню експедицію на кораблі «Витязь». 4. Інша назва жолоба Рюкю. 5. Руйнівний тропічний ураган, типовий для північно-західної частини Тихого океану. 8. Ім'я нідерландського мореплавця, який зібрав

чимало відомостей про природу Тихого океану, відкрив острови Нової Зеландії, Тасманію, Тонга, Фіджі. 9. Другий за глибиною жолоб Тихого океану, який знаходиться в зоні найвищої сейсмічності на планеті через найшвидший рух літосферних плит тут. 10. Велика підводна котловина в південно-західній частині Тихого океану. 11. Один із найглибших жолобів Тихого океану, утворений в результаті зіштовхування Індо-Австралійської та Тихоокеанської літосферних плит.

Відповіді по вертикалі: 1. Магеллан. 2. Коралове. 6. Синій. 7. Вітер.

Відповіді по горизонталі: 3. Макаров. 4. Нансей. 5. Тайфун. 8. Абель. 9. Тонга. 10. Південна. 11. Кермадек.

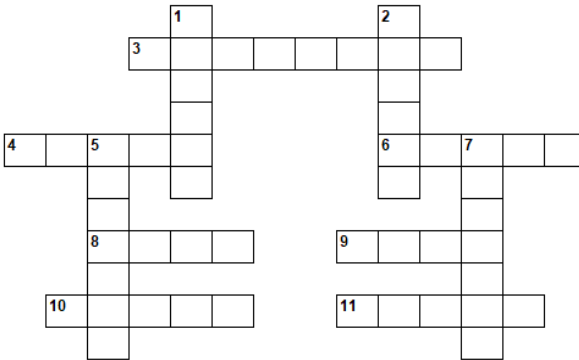


Рис. 3. Кросворд «Атлантичний океан»

По вертикалі: 1. Жолоб у Карибському морі. 2. Глибоководний жолоб в Атлантичному океані біля екватора. 5. Держава Південної Америки на узбережжі Атлантичного океану. 7. Острівна держава в Карибському морі, яка включає однойменний острів вулканічного походження.

По горизонталі: 3. Море Атлантичного океану, яке омиває однойменний півострів Північної Америки. 4. Агресивна риба, яка зазвичай живе у тропічних і субтропічних водах Атлантики. 6. Африканська річка, яка належить до басейну Атлантичного океану. 8. Африканська країна, яка омивається водами Гвінейської затоки Атлантичного океану. 9. Мис на однойменному острові Південної Америки, від якого проводять межу між Тихим і Атлантичним океанами. 10. Екваторіальна держава Африки на узбережжі Гвінейської затоки Атлантичного океану. 11. Затока з найбільшими припливами в Атлантиці.

Відповіді по вертикалі: 1. Кайман. 2. Романи. 5. Уругвай. 7. Гренада.

Відповіді по горизонталі: 3. Лабрадор. 4. Акула. 6. Нігер. 8. Гана. 9. Горн. 10. Габон. 11. Фанді.

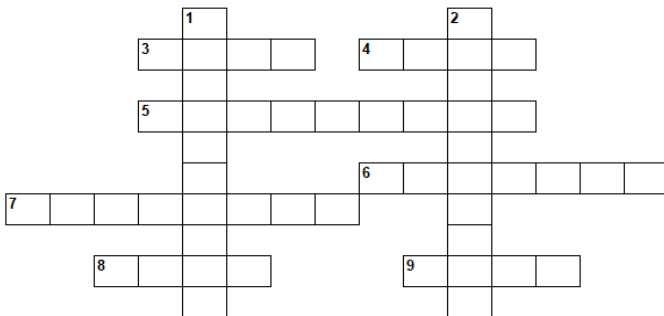


Рис. 4. Кросворд «Індійський океан»

По вертикалі: 1. Найбільший острів Індійського океану. 2. Найтепліший океан.

По горизонталі: 3. Столиця екваторіальної острівної (понад 1000 островів) країни в північній частині Індійського океану. 4. Столиця арабської держави, яка омивається Червоним та Аравійським морями Індійського океану. 5. Найдавніша риба, яка живе на великих глибинах Індійського океану. 6. Найбільший хижий дельфін з контрастним чорно-білим забарвленням, який живе у водах Індійського океану, зокрема біля берегів Мадагаскару. 7. Підводна улоговина в північно-східній частині Індійського океану. 8. Арабська держава на Аравійському півострові, яка омивається водами однойменної затоки Індійського океану. 9. Сардинела, скумбрія, тунець, макрель, камбала – найпоширеніші ... Індійського океану.

Відповіді по вертикалі: 1. *Мадагаскар*. 2. *Індійський*.

Відповіді по горизонталі: 3. *Мале*. 4. *Сана*. 5. *Латимерія*. 6. *Косатка*. 7. *Коскова*. 8. *Оман*. 9. *Риба*.

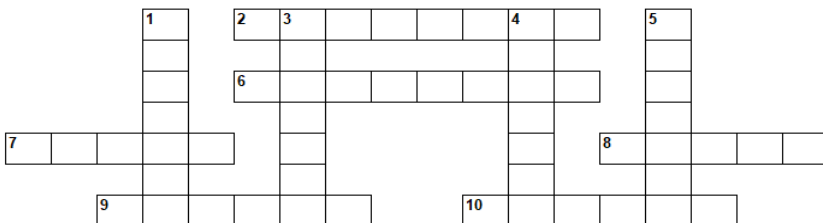


Рис. 5. Кросворд «Північний Льодовитий океан»

По вертикалі: 1. Напівзамкнене море Північного Льодовитого океану між о. Гренландія та о. Баффінова Земля. 3. Окраїнне море Північного Льодовитого океану між островами Нова Земля і Північна Земля. 4. Підводна котловина, в якій знаходиться найглибший жолоб Північного Льодовитого океану. 5. Окраїнне море Північного Льодовитого океану, яке омиває береги Канади та Аляски.

По горизонталі: 2. Тип морів за ступенем відокремлення від суходолу, які переважають у Північному Льодовитому океані. 6. Міжурядова рада, яка займається

питаннями співпраці восьми країн Арктики. 7. Країна, у складі якої перебуває найбільший острів Арктики й усієї планети. 8. Вкриває 9/10 поверхні Північного Льодовитого океану. 9. Норвезький мандрівник, дослідник Арктики, який допомагав Україні долати наслідки голодомору й відроджувати освіту та господарство. 10. Рідкісний морський ссавець Арктики, який має довгий бивень, але без спинного плавця; з віком змінює свій колір із темно-синього на білий.

Відповіді по вертикалі: 1. Баффіна. 3. Карське. 4. Нансена. 5. Бофорта.

Відповіді по горизонталі: 2. Окраїні. 6. Арктична. 7. Данія. 8. Крига. 9. Нансен. 10. Нарвал.

Одним із різновидів кросворда є лінійний кросворд – чайнворд. На відміну від кросворда, слова в чайнворді ніколи не перетинаються, а йдуть ланцюжком, зігнутих у певних місцях для надання головоломці певної форми. У клітинці з цифрою 1 розміщують першу літеру слова-відповіді на питання 1, записуючи у наступні клітинки решту букв, остання з яких повинна закінчитися в клітинці 2. Наступне слово-відповідь має починатися саме з цієї літери (і так до завершення).

Чайнворд може стати в нагоді вчителю при вивченні учнями обширної теми «Природні зони Євразії». Ця головоломка про рослинний і тваринний світ природних зон материка (рис. 5) може бути використана на уроці для актуалізації знань та перевірки вивченого або запропонована школярам в якості домашнього завдання для закріплення отриманих знань із даної теми.

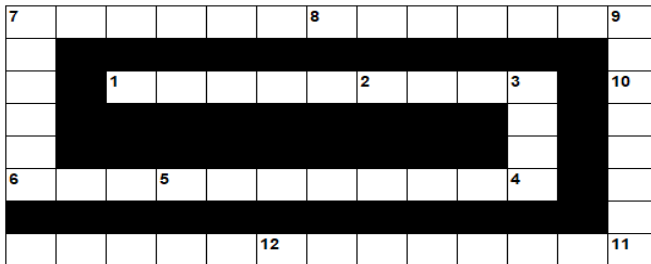


Рис. 6. Чайнворд «Природні зони Євразії»

1. Тип рослинності в субтропічному Середземномор'ї, який представлений невисокими посухостійкими деревами та чагарниками. 2. Природна зона, в якій сформувалися найкращі в світі ґрунти – чорноземи. 3. Природний національний парк на території двох країн, в якому охороняються мішані ліси та їхня фауна – Біловезька 4. Квітучий чагарник в кам'янистих пустелях Євразії. 5. Вічнозелений чагарник, батьківщиною якого є Середземномор'я; продовжує своє «життя» у наших борщах, супах та інших стравах. 6. Типовий птах хвойних і мішаних лісів Євразії; важливий мисливський птах з делікатесним м'ясом. 7. Хижа кішка пустель, назва якої перекладається з тюркської як «чорне вухо». 8. Великий, плямистий хижак родини котячих, який зазвичай веде нічний спосіб життя і найчастіше мешкає в зонах саван та рідколісся, перемінно-вологих лісів, вологих екваторіальних лісів Євразії. 9. Типове дерево мішаних і широколистяних лісів Євразії. 10. Найвища на Землі трава, яка

дуже швидко росте в перемінно-вологих лісах Євразії. 11. Небезпечний павук степової зони Євразії. 12. Заболочена, безліса, холодна природна зона Євразії.

Відповіді: 1. Маквіс. 2. Степ. 3. Пуща. 4. Астрагал. 5. Лавр. 6. Рябчик. 7. Каракал. 8. Леопард. 9. Дуб. 10. Бамбук. 11. Каракурт. 12. Тундра.

Цікавою дидактичною грою для учнів є криптограма. Криптограма – зашифрований тайнопис, що розкривається за допомогою набору встановлених правил, з відтворенням схованого запису для прочитання посланої інформації. Щоб розв'язати криптограму, треба, насамперед, знайти відповіді на поставлені запитання. Кожній букві слова-відгадки присвоєно цифру. У клітинки графічної частини завдання необхідно вписати букву, яка відповідає цифрі. Чим більше слів-відгадок на поставлені запитання буде знайдено, тим легше буде відтворити зашифровані слова в клітинках. Коли в клітинках будуть вписані всі зашифровані слова, то за їхніми першими буквами можна буде прочитати відповідь на основне питання криптограми. Додатково можна задати учням завдання скласти запитання до розшифрованих у клітинках слів, або увідповіднити запропоновані визначення з розгаданими словами [25].

Криптограму можна запропонувати учням для вивчення теми «Форма та рухи Землі» (рис. 7). Завдання 1: якщо ви правильно розшифруєте цю криптограму, то з перших літер використаних слів, вписаних в комірки, прочитаєте паралель, довжину якої вперше визначив Ератосфен (відповідь: *екватор*). Завдання 2: розшифруйте нижче наведені слова:

- 1) 6, 7, 13 – 66°33' – це ... нахилу осі Землі до площини її орбіти (відповідь: *кут*);
- 2) 2, 3, 13, 17 – пора року, коли в Україні Сонце знаходиться найвище над горизонтом (відповідь: *літо*);
- 3) 16, 17, 18, 11 – період обертання Землі навколо своєї осі (відповідь: *доба*);
- 4) 9, 1, 14, 1, 5, 1, 12, 10 – місяць року, коли спостерігається рівнодення (відповідь: *вересень*);
- 5) 4, 17, 8, 5, 15 – унаслідок обертання Землі навколо Сонця на планеті сформувалися ... освітленості: жаркий, два помірних, два холодних (відповідь: *пояс*).

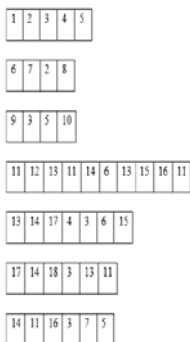


Рис. 7. Криптограма «Форма та рухи Землі»

Завдання 3: увідповідніть розшифровані в клітинках слова та їхні визначення:

1. Проходить через полюси Землі – _____ (відповідь: *вісь*).

2. Форма орбіти Землі – _____ (відповідь: еліпс).

3. Материк, на якому пів року панує полярна ніч і пів року – полярний день – _____ (відповідь: Антарктида).

4. Паралелі, над якими один раз в рік полуденне Сонце буває в зеніті – _____ (відповідь: тропіки).

5. Найпростіша модель форми Землі – _____ (відповідь: куля).

6. Відстань від центра Землі до її поверхні – _____ (відповідь: радіус).

7. Траєкторія руху нашої планети в Космосі – _____ (відповідь: орбіта).

Вправа на встановлення відповідності термінів (понять) та їхніх визначень сприятиме їх ефективнішому запам'ятовуванню та кращому усвідомленню учнями змісту теми.

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 [23]. Приклади ребусів вміщено на рис. 8 (при озвученні переходу до вивчення нової частини світу учням можна запропонувати ребус для відгадування слова «Америка») і на рис. 9 (необхідно відгадати країну Південної Америки, яку на дві половини розділяє однойменна річка).



Рис. 8. Ребус «Америка» Рис. 9. Ребус «Парагвай»

Крім ребусів, на уроках географії можна використовувати й інші головоломки (рис. 10). Завдання: послідовно називаючи букви згідно вказаних азимутів (180°, 45°, 90°, 0°, 315°, 225°, 270°, 135°, 270°), відгадайте ім'я англійського мореплавця, який у 1770 р. відкрив східне узбережжя Австралії, о. Тасманія, Великий Бар'єрний риф (Відповідь: Джеймс Кук). Ця гра-вправа спрямована на отримання нових знань про дослідження Австралії та відтворення знань про азимут, отриманих у попередньому шкільному курсі географії.

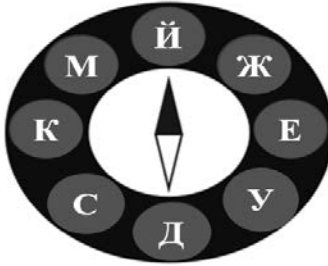


Рис. 10. Головоломка «3 історії відкриття Австралії»

Для активізації колективної діяльності на уроках географії доцільним є використання вікторин. Наприклад, для закріплення та перевірки знань учнів із теми «Тектонічна будова, рельєф і корисні копалини Південної Америки» можна використати такі запитання [1; 2; 7; 8; 13]:

1. До складу якого давнього материка входила колись територія Південної Америки? (Відповідь: Гондвана).
2. Назвіть найвищий згаслий вулкан Південної Америки та світу (Відповідь: Охос-дель-Саладо).
3. Назвіть найвищий діючий вулкан Південної Америки та світу (Відповідь: Льюльяйльяко).
4. Які великі форми рельєфу Південної Америки знаходяться на щитах? (Відповідь: Бразильське і Гвіанське нагір'я).
5. Назвіть найбільшу в Південній Америці та світі рівнину (Відповідь: Амазонська).
6. Яка відома географічна назва Південної Америки у перекладі з мови індіанців кечуа означає «піщана річка» (Відповідь: Аконкагуа).
7. Який хімічний елемент дав назву найпротяжнішій гірській системі Південної Америки й світу? (Відповідь: мідь).
8. Назвіть неприступну ділянку Гвіанського плоскогір'я (Відповідь: гора Порайма).
9. Яка причина наявності великих покладів сірки в Південній Америці? (Відповідь: вулканічна активність).
10. Яка причина великих покладів селітри в Південній Америці? (Відповідь: розкладання пташиного посліду в місцях «пташиних базарів»).

Для закріплення чи перевірки знань з теми «Населення та держави Південної Америки» можна використати різновид вікторини – гру «Вірю – не вірю» [1; 2; 7; 8; 13]:

1. Парагвай не має виходу до моря (відповідь: так).
2. Найбільшою за площею країною Південної Америки є Аргентина (відповідь: ні).
3. Корінним народом Південної Америки є інки (відповідь: так).
4. Нащадків шлюбів європейців та індіанців називають мулатами (відповідь: ні).
5. Більшість населення континенту спілкується португальською мовою (відповідь: ні).
6. На материк проживає понад 20 % населення світу (відповідь: ні).

7. Країни Південної Америки експортують руди чорних і кольорових металів, селітру, банани, каву, зерно, м'ясо (відповідь: так).

8. Родючі землі пампи зосереджені в Аргентині (відповідь: так).

9. Гаучо – це мешканці Перуанських Анд (відповідь: ні).

10. Найбільшим містом Південної Америки є Сан-Паулу (відповідь: так).

Переважна більшість (91 %) учнів, задіяних у педагогічному експерименті, висловила думку, що запропоновані дидактичні ігри урізноманітнюють процес навчання, роблять його цікавим і невимушеним та поглиблюють знання з географії. Більшість (83 %) опитаних методом анкетування школярів зазначила, що питання запропонованих ігор-вправ були середнього рівня складності й цілком зрозумілі.

На основі проведених досліджень встановлено, що школярі вважають апробовані ними географічні ігри найбільш доречними на уроках після вивчення кожного тематичного розділу з метою закріплення набутих знань та після вивчення теми, кількох тем чи тематичного розділу в якості домашніх завдань.

Результати контрольних робіт, проведених в експериментальних класах, де після вивчення теми учні мали змогу закріпити й перевірити свої знання за допомогою дидактичних ігор-вправ, були кращими на 6–12 % від результатів контрольних робіт, написаних учнями тих класів, яким не пропонувалися такі ігрові завдання для навчання.

Інтерв'ювання задіяних в педагогічному експерименті вчителів дало можливість з'ясувати, що усі вони, незалежно від педагогічного стажу роботи, в своїй навчальній діяльності використовували ігрові технології. Опитані вчителі висловили кілька пропозицій щодо удосконалення обраного нами шляху науково-педагогічних досліджень: необхідність розробки невеликих за обсягом кросвордів, чайнвордів на предмет відображення і них взаємозв'язку опрацьованих тем; необхідність створення комп'ютерних головоломок для їх використання в онлайн-навчанні; необхідність розробки чітких критеріїв оцінювання результатів ігор-вправ; необхідність використання наочностей в оформленні дидактичних ігор.

Педагогічний досвід вчителів засвідчує, що такі інтелектуальні ігри, як кросворди, чайнворди, ребуси, криптограми, вікторини сприяють ефективному вивченню географії материків та океанів. Адже 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. Бажання успішно розв'язати такі головоломки мотивує учнів частіше використовувати навчальні карти географічних атласів, уважніше читати параграф підручника, правильно формулювати запити в пошукових системах Інтернету для віднайдення правильних відповідей. Використання таких пізнавальних ігор сприяє формуванню в школярів навиків успішного вирішення навчальних завдань, оскільки останні в головоломках чітко структуровані запитаннями. Можливість легко віднайти відповідь створює ситуацію успіху й мотивує учня до подальшої роботи з таким завданням.

Важливим питанням у професійній діяльності вчителя сьогодні є урізноманітнення навчального процесу. Мова йде не тільки про поєднання традиційних і новітніх методів і форм навчання, а й урізноманітнення ігрових технологій, задіяних в навчальному процесі. Якщо вчитель на уроках буде використовувати лише кросворди

чи ребуси, рано чи пізно інтерес в учнів до таких форм завдань згасне. Для цього потрібно чергувати використання кросвордів, чайнвордів, криптограм, сканвордів, головоломок, ребусів, вікторин тощо при вивченні кожної наступної теми чи тематичного розділу. Особливо актуальним є питання урізноманітнення видів домашніх завдань. Саме дидактичні ігри типу кросвордів, криптограм, чайнвордів, сканвордів можуть позитивно вплинути на підвищення уваги учня до закріплення отриманих на уроці знань в позаурочний час. Крім того, в домашній обстановці учень має більше часу для розв'язання таких головоломок, ніж, зазвичай, на уроці. Позитивним моментом використання дидактичних ігор в якості домашніх завдань є зростання ймовірності налагодження доброзичливої емоційної взаємодії учнів та їхніх батьків (спільне розв'язування головоломок зацікавлює батьків і не напружує їхній емоційний стан так, як це буває під час спроб допомоги дітям у виконанні стандартних практичних завдань).

Для посилення активізації до навчальної діяльності вчитель повинен враховувати вікові та психоемоційні особливості учнів. Адже різні емоційні стани, типи темпераменту, швидкість психічних реакцій і процесів тощо можуть суттєво впливати на ефективність вирішення школярами різних географічних задач, у тім числі й головоломок. Тому при виборі дидактичної гри вчитель повинен зважати на це.

Крім того, теми курсу «Географія материків та океанів» по-різному насичені термінами й поняттями, мають різні цілі й очікувані результати навчально-пізнавальної діяльності. Тому такі відмінності тем теж варто враховувати при створенні чи виборі дидактичної гри для навчального заняття.

Власний досвід педагогічної діяльності, досвід роботи вчителів-географів та методистів, результати проведеного педагогічного експерименту, дозволяють пропонувати розроблені дидактичні ігри для занять з географії у формах індивідуальної (самостійна робота учня), парної (вчитель і один учень, два учні), групової (навчальна група розбивається на дві або більше команд), колективної (вчитель і весь клас) діяльності під час проведення уроків, а також у позаурочний час в рамках гурткових занять чи в якості домашніх завдань та самостійної роботи учнів.

Запропоновані питання кросвордів, криптограм, чайнвордів і вікторин можуть бути використані вчителями для складання контрольних тестів на різних платформах, у тім числі на платформі-конструкторі KAHOOT, у GOOGL-формі на платформі CLASROOM, де можна швидко створити навчальну гру з використанням готових шаблонів. Нині актуальність онлайн-тестувань зростає з різних причин: перевага комп'ютерних технологій перед паперовими носіями інформації; зростання рівня забезпеченості учнів та вчителів необхідними гаджетами; скорочення затрат часу і матеріальних ресурсів для організації контрольних робіт та їх перевірки; впровадження дистанційних форм навчання в умовах воєнних та епідеміологічних загроз.

У перспективі в напрямку удосконалення способів використання дидактичних ігор вважаємо доцільним створення комп'ютерних навчальних кросвордів, чайнвордів, інших головоломок що, впевнені, зменшить обсяг рутинної роботи педагога в організації навчального процесу, полегшить його підготовку до уроку й сприятиме активізації пізнавальної діяльності учнів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Атлас світу (малий). Київ: ДНВП «Картографія», 2020. 56 с.
2. Атлас. Географія. Материка та океани. 7 клас. Нова програма. Київ: Інститут передових технологій, 2019. 54 с.
3. Біла У.Р., Остапчук О.Р. Ігрові технології навчання. *Педагогічні науки*. URL: http://www.rusnauka.com/26_NTP_2017/Pedagogica/5_228695.doc.htm
4. Бойко В.М., Міхелі С.В. Географія: підручник для 7 класу закладів загальної середньої освіти. Київ; Ірпінь: ТОВ Зодіак-ЕКО, 2020. 272 с.
5. Бойченко Т.А. Використання дидактичних ігор на уроках у початковій школі. *Всеосвіта*. URL: <https://vseosvita.ua/library/vikoristanna-didakticnih-igor-na-urokah-u-pocatkovij-skoli-167536.html>
6. Галкін С. Організація ігрової діяльності на уроці. *Завуч*. 2005. № 2. С. 17–20.
7. Географія 6–9 класи: навчальна програма. Міністерство освіти і науки України. 2022. 77 с. URL: https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-5-9-klas/2022/08/15/navchalna_programa-2022.geography-6-9.pdf
8. Гільберг Т. Географія. Атлас. Материка та океани. 7 клас. Київ: УОБЦ «Оріон», 2018. 48 с.
9. Грицюк Л.К., Завацька Л.А., Семенов О.С. Ігри та розваги у навчально-виховному процесі з учнями: навч. посіб. Луцьк: Ред. вид. від. Волин. держ. ун-ту ім. Лесі Українки, 1998. 158 с.
10. Деркач М.Г. Використання ігрових ситуацій в процесі навчання математики. *Всеосвіта*. URL: <https://vseosvita.ua/library/vikoristanna-igrovih-situacij-v-procesi-navcanna-matematiki-34095.html>
11. Дидактична гра (форми навчання в школі): кн. для вчителя / Ю.І. Мальований, В.Є. Римаренко, Л.П. Вороніна. / за ред. Ю.І. Мальованого. Київ: Освіта, 1992. С. 89–104.
12. 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.
13. Кобернік С.Г., Коваленко Р.Р. Географія материків і океанів. 7 кл. Київ: Грамота, 2015. 288 с.
14. Ковшар О.В. Упровадження ігрових технологій у практику сучасної школи як засобу підвищення пізнавальної активності учнів. *Педагогіка вищої та середньої школи: зб. наук. праць*. Кривий Ріг: КДПУ, 2006. Вип. 15. С. 258–264.
15. Комар М.І. Застосування ігрових технологій при вивченні математики. *Нау-рок*. URL: <https://naurok.com.ua/metodichni-rekomendaci-zastosuvannya-igrovih-tehnologiy-pri-vivchenni-matematiki-225740.html>
16. Корнєєв В.П. Географічні ігри та розваги. Київ: Рад. школа. 1985. 176 с.
17. Корнєєв В. Дидактичні ігри як засіб розвитку пізнавальних інтересів учнів. *Географія та основи економіки в школі: науково-методичний журнал*. 1996. № 2. С. 17–23.
18. Максименко О.П. Навчальні ігри на уроках географії та біології як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів. *Прохорська школа I–III ступенів*. URL:

http://prohory-school.edukit.cn.ua/downloadcenter/geografiya/navchaljni_igri_na_urokah_geografii_ta_biologii_yak_zasib_aktivizicii_piznavalnoi_diyalnosti_uchniv/

19. Манойло В. В. Інтерактивні ігрові технології як засіб розвитку, саморозвитку та самореалізації особистості. *Шкільний бібліотекар*. 2013. № 4. С. 15–24.

20. Мила О.П. Дидактичні ігри як засіб розвитку пізнавальної активності учнів на уроках англійської мови: навч.-метод. посіб. з англійської мови. Вінниця, 2013. 50 с.

21. Музика Ю.О. Функції дидактичної гри. *Наука і освіта*. 2005. № 3–4. С. 190–206.

22. Павловська Т.С., Бенедюк В.В., Білецький Ю.В., Григор'єва Н.В. Використання кросвордів, чайнвордів і сканвордів при вивченні географічного краєзнавства в закладах загальної середньої освіти. *Академічні студії. Серія «Педагогіка»*. 2022. Вип. 2. С. 106–116. DOI <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2022.2.15>

23. Павловська Т.С., Макарчук І.С., Никонюк У.С. Використання ребусів у процесі вивчення географії. *Сучасні аспекти модернізації науки: стан, проблеми, тенденції розвитку*: матеріали XX Міжнародної науково-практичної конференції / за ред. І.В. Жукової, Є.О. Романенка. (м. Бухарест, 07 травня 2022 р.). Бухарест (Румунія): ГО «ВАДНД», 2022. С. 271–279.

24. 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.

25. Павловська Т., Маковецька Л., Білецький Ю., Мельничук М. Формування географічних компетентностей учнів засобами криптограм. *Acta Paedagogica Volyniensis*. Луцьк: Видавничий дім «Гельветика». 2022. Вип. 3. С. 74–81.

26. Пермьяков О.А., Власенко І.М., Лаврентьєва О.О. Дидактичні ігри на уроках музики: навч.-метод. посіб. Кривий Ріг: Видавн. дім, 2009. 264 с.

27. Познанська Н.Ф. Цікава географія: навч. посіб. Харків: Основа, 2004. 96 с.

28. Потокій М. В. Ігри та забави з географії: посібник для вчителів та студентів. Тернопіль: Тайп, 2008. Ч. 1. 124 с.

29. Савченко Л.О., Волкова Н.В., Кулінка Ю.С. Ігри та ігрові технології на уроках трудового навчання: навч.-метод. посіб. Кривий Ріг: КПІ ДВНЗ «КНУ», 2011. 284 с.

30. Слободян А.В. Використання ігрових технологій на уроках географії. *Всеосвіта*. URL: <https://vseosvita.ua/library/vikoristanna-igrovih-tehnologij-na-urokah-geografii-121770.html>

31. 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.

32. Тополя Л.В. Дидактичні ігри під час вивчення алгебри та геометрії в 7-9-х класах: автореферат дис... канд. пед. наук: 13.00.02; Національний педагогічний ун-т ім. М. П. Драгоманова. Київ, 2003.

33. Тополя Л.В. Дидактичні ігри, їх види, цільове призначення і функції в навчальному процесі. *Міжнародний збірник наукових робіт*. Донецьк: ТЕАН, 2001. Вип. 16. С. 167–173.
34. Умарова А. Ігрові технології на уроках географії. *Дефектолог*. 2012. Січ. (№ 1). С. 34–42.
35. Філенко Л.І. Підвищення ефективності сучасного уроку географії. *Географія: науково-методичний журнал*. 2008. № 8 (108). С. 5–12.
36. Щербина Д.Б. Дидактична гра в системі особистіснозорієнтованого навчання. *Педагогіка вищої та середньої школи*: зб. наук. праць. Кривий Ріг: КДПУ, 2006. Вип. 14. С. 251–256.
37. 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.