

ЛІТЕРАТУРА

1. Гуменюк В. В. Інформаційне забезпечення управління загальноосвітнім навчальним закладом : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : 31.05.01 / В.В. Гуменюк – ЦІППО. – К., 2001. – 20 с.
2. Інформатизація середньої освіти: програмні засоби, технології, перспективи // [за ред. В. М. Мадзігона, Ю. О. Дорошенка]. – К. : Педагогічна думка, 2003. – 102 с.
3. Калініна Л. М. Система інформаційного забезпечення управління загальноосвітнім навчальним закладом : монографія / Л.М. Калініна – К. : Айлант, 2005. – 275 с.
4. Корсунська Н. О. Оптимізація комп'ютерних технологій навчання / Н.О. Корсунська // Професійно-технічна освіта. – 1998. – № 1. – С. 38.
5. Морзе Н. В. Основи інформаційно-комунікаційних технологій. / Морзе Н.В. – К.: Видавнича група ВНВ, 2006. – 240 с.
6. Пойда С. А. Використання гіпертекстових технологій у професійній педагогічній діяльності. Основи побудови Веб-сайтів : навчально-методичні матеріали / С.А. Пойда – К., 2008. – 115 с.

УДК 371.3:811.161.1:81'3

Ю.Ю. Мельничук
аспірант, г. Херсон

УРОК-КВЕСТ В 10-М КЛАССЕ ФИЛОЛОГИЧЕСКОГО ПРОФИЛЯ

У статті описується методика проведення нестандартного уроку з російської мови у 10-ої класі філологічного профілю.

В статье описывается методика проведения нестандартного урока по русскому языку в 10-м классе филологического профиля.

The article describes methods of nonstandard lesson on the Russian language in 10th philological class.

В последние годы в педагогической науке ведутся настойчивые поиски методов и средств обучения, активизирующих учебно-воспитательный процесс, способствующих превращению учащегося из объекта обучения в субъект учебной деятельности, сознательно и активно овладевающий знаниями, учебными умениями и навыками. Особенно эта проблема актуализируется на современном этапе перехода к профильному обучению, когда личностная ориентация определяет стратегию и тактику системы образования. При этом дидакты все чаще обращаются к использованию в учебно-воспитательном процессе дидактических игр как эффективного средства формирования эмоционально-волевой сферы учащегося, развития его внимания, памяти, навыков коллективной деятельности и самостоятельного приобретения знаний и умений, обогащения опыта творческой деятельности. Проведенный анализ педагогической литературы (работ А.С. Белкина, Т.Л. Блиновой, В.Н. Кругликова, А.Н. Леонтьева, Е.В. Платонова, Г.И. Щукиной) позволил

классифицировать дидактическую игру как интеллектуальную игру, преследующую цели обучения, развития и воспитания учащихся.

Обращение к дидактическим играм на современном этапе развития школы на уроках русского языка – явление закономерное, подготовленное целым рядом практических и теоретических исследований ученых-методистов (А. Т. Арсирия, Н.Г. Баранова, Л.Т. Григоряна, А.Н. Зарецкого, Е.К. Мережинской, Т.В. Напольновой, И.М. Подгаецкой и др.). Особенно актуально использование дидактической игры в профильной школе как средства активизации учебно-познавательной деятельности учащихся, поскольку цели и задачи профильного обучения предусматривают сознательный, творческий подход к овладению знаниями. Исходя из **актуальности** рассматриваемой проблемы, нами была определена **цель** статьи – дать методические рекомендации к проведению нестандартного урока-квеста по русскому языку в 10-м классе филологического профиля.

Квест – интеллектуальная игра, суть которой заключается в последовательном выполнении различных заданий. Цель каждого задания узнать код, позволяющий перейти к следующему уровню. Победителем становится та команда, которая первой выполнит все задания. Знания, полученные в школе, логика и резвый ум, способность неординарно мыслить, умело пользоваться информацией в библиотеке и в Интернете, смело принимать решения помогут определить место, где находится код – конечная цель и подтверждение выполнения задания командой.

В составе команды должно быть не менее трех участников: капитан, координатор и полевые игроки. Капитан избирается общим советом команды, принимает решения и отвечает за все действия участников во время игры. Координатор – участник (или несколько участников), отвечающий за решение поставленных перед командой задач, следящий за временем прохождения. Координационный центр (штаб) – расположенная в любом месте, где удобно команде (обычно в классе или там, где есть доступ к Интернету), группа координаторов. Их задача – искать решения вопросов, не покидая штаб, с помощью подручных средств (записей, конспектов, Интернета, мобильных телефонов) и всячески помогать своей команде. Остальные участники – группа полевых игроков, свободно передвигающихся по школьной территории в поисках ответов на задания, которые они получают через координатора и связного. Связной – участник, поддерживающий связь между штабом и

полевыми игроками (при помощи мобильного телефона, СМС, рации, в качестве посыльного). Его задача – качественно и быстро передавать информацию (полученные задания, расшифрованные коды). За то, как команда проходит маршрут, начисляется бонусное время. Если не нарушается распорядок школы, соблюдаются нормы этикета и общепринятые правила поведения, то жюри отнимают минуты от общего времени прохождения игры этой команды, что положительно влияет на результат. И наоборот, за нарушения прибавляются минуты к общему командному результату. За поведением команд на маршруте следят агенты и записывают бонусное время.

Для соблюдения принципа честной игры участникам запрещается: мешать соперникам, уничтожать задания, предназначенные для других команд; сообщать другим командам или получать от них любую информацию об уровнях, которая может облегчить их прохождение; следить за участниками других команд. Несоблюдение принципа честной игры карается штрафами, дисквалификацией команды.

Для того чтобы создать команды, учитель должен заранее рассказать учащимся об игре «Квест», ознакомить с правилами, балльной системой оценивания, основными ролями и их назначениями и сообщить срок проведения «Квеста» в школе. Затем школьникам предоставляется возможность самим организовать свои команды, выбрать капитана, придумать название. Количество участников в команде – пять–шесть человек (но не меньше трех). Такой путь организации является более продуктивным, поскольку ребята образуют коллективы по личным симпатиям, а в дружном, сплоченном коллективе легче работать, находить ответы на вопросы. В том случае, если коллектив класса недостаточно дружный, учитель может сам выбрать капитанов среди актива (обязательно заинтересовав игрой) и предоставить возможность набрать свою команду, ознакомившись с самохарактеристиками учащихся, в которых последние должны указать, что они могут делать в «Квесте» (например, Иванов быстро бежит, Карпов может обеспечить связь, а Сидорова хорошо знает изученный материал). До назначенного срока капитаны должны зарегистрировать команды. После регистрации участники не имеют права переходить из одной команды в другую. Если координатор или связной заболит, капитан его заменяет другим участником.

Учитель заранее готовит задания, подбирает агентов и договаривается с

ними. Агентами могут выступать учителя разных предметов или старшеклассники. Необходимо предупредить агентов о правилах и принципах честной игры.

В назначенное время команды собираются на старте (чаще всего это учебный класс). Учитель еще раз напоминает цель и правила игры, объясняет, что пользоваться можно всеми доступными средствами для получения информации, но не покидая территории школы. Рассказывает о преимуществах бонусного времени, о штрафах и возможности дисквалификации за нарушения правил. Игра заканчивается в определенное время, которое сообщается игрокам заранее (обычно через полтора часа после старта). В назначенное время все команды обязаны явиться к точке начала маршрута, независимо от того, сколько уровней они успели пройти. Капитан и координатор следят за тем, чтобы команда прибыла вовремя.

Игра начинается с того, что капитаны команды тянут конверты с заданиями. После обсуждения задания команда отправляется на поиски назначенного пункта. Правильность выполнения задания проверяется агентом и фиксируется время его сдачи. Агент сообщает код, который необходимо передать в штаб, где координатор получит новое задание. Такое централизованное управление игрой необходимо для того, чтобы не создавать очередей у каждого пункта (учитель по карте отправляет участников на не пройденные ими задания, координируя их передвижение по маршруту). Пунктов должно быть на 1–2 больше, чем число команд, принимающих участие. На протяжении всей игры ведется статистика прохождения уровней как учителем, так и агентами. По окончании игры все агенты собираются вместе и подсчитывают результаты. При этом учитывается, прежде всего, правильность выполнения заданий (за каждый правильный ответ присуждаются баллы) и общее время прохождения (с учетом бонусов и штрафов). Чаще всего, что та команда, которая потратила больше времени на маршрут, имеет более высокий рейтинг, потому что она не нарушает правил (не бегает по школе), получает больше баллов за правильные ответы. Но если проводить «Квесты» систематически и по разным предметам (украинскому языку и литературе, зарубежной литературе и т.д.), то команды сплотятся, выработают свой стиль и будут показывать лучшие результаты и время.

Приведем примеры заданий для проведения урока-квеста по русскому языку в конце учебного года в 10-м классе филологического профиля. В скобках

курсивом указаны ответы.

1. Здесь бушуют все четыре океана, земля подобна мячу, а каждый из материков легко можно накрыть ладошкой (*кабинет географии*). Вас должен заинтересовать омограф к названию гладкой, блестящей ткани (*атлас*). После того, как команда даст правильный ответ, агент выдает атлас мира, в котором карандашом обведены географические названия (например, *Токио, Рио-де-Жанейро, Астана, Хошимин, Конго, Гаити, Мадагаскар, Перу, Бразилия (страна) и Бразилиа (город)*). Задание для команды – найти все выделенные объекты и подобрать к ним согласующиеся прилагательные.

2. Здесь обитают Полигимния (*муза торжественных песнопений*) и Эвтерпа (*муза лирической поэзии и музыки*). (*В кабинете музыки*). Первая буква имени одной из этих муз – начальная в синониме к термину «благозвучие» (*эвфония*). Назовите его, это и есть ваш пароль. Задание: прочитайте отрывки из произведений, соблюдая нормы высокого, нейтрального и низкого (разговорного) произносительных стилей.

3. Муза Клио (*муза истории*) ждет вас. (*Кабинет истории*). Ваш пароль – имя и фамилия основоположника русского литературного языка (*Александр Сергеевич Пушкин*). Задание: откорректировать устаревшие обороты: 1. *Вспомня* решение совета, я предвидел долговременное заключение в стенах оренбургских (А. Пушкин). 2. *Скрестивши* могучие руки, главу *опустивши* на грудь, идет и к рулю он садится и быстро пускается в путь (М. Лермонтов). 3. Он несколько лет неумоимо работает над планом, размышляет и *ходя*, и *лежа*, и в людях... (И. Гончаров). 4. Этак и я могу... – прибавил он хриплым голосом, уткнув лицо вперед и *растопыря* пальцы (И. Тургенев). 5. Кто-то... прислушивался, *притаясь* изнутри и, кажется, тоже *прилож*а ухо к двери... (Ф. Достоевский). 6. Ростовы похвалили ее вкус и туалет и, *бережа* прически и платья, в одиннадцать часов разместились по каретам и поехали (Л. Толстой). 7. И томным взглядом, *испыт*уя, заглядывает в глаза (М. Горький). 8. *Заметя*, что хозяйка внимательно прислушивается к его словам, он почувствовал себя так же просто и свободно... (М. Горький). 9. И только *присмотрясь* внимательно, замечаешь в серых глазах мягкое, спокойное упрямство (М. Горький). 10. Мартышка, в зеркале *увид*я образ свой... (И. Крылов).

4. Это храм знаний и наук, дверь в мир приключений и открытий, открывающаяся усердному и настойчивому. Это место, где ты можешь отдохнуть, подумать и, конечно, узнать много нового. Это семья, которую ты

можешь навещать каждый день и получать от неё много интересного (*библиотека*). Задание: найти и выписать значения всех заимствованных слов.

ПАРВЕНЮ И ИНЖЕНЮ

Один у нас известный *парвеню*,
Он муж довольно взрослый и солидный,
был на *ревю*, разволновался, видно...
Короче, – он влюбился в *инженю*.

Она была юна, а он усат
и весь в плену привычек и чудачеств,
но *принцип* дополнительности качеств
помог им вдруг друг друга отыскать.

И этот, как казалось, *мезальянс*
серьёзным оказался, кроме шуток.
Влюблённый парвеню без *парашюта*
свалился в бездну, потеряв *баланс*.

И вскоре после этого *ревю*
он стал страдать *синдромом дежа вю*. Владимир Годлевский

5. Без букваря и грамматики не учатся и ... (*математике*). (*Кабинет математики*). Задание: записать числительные словами и просклонять их по падежам: 1356; 7,85; полтора; 951; $5/16$; $4\frac{3}{2}$, 249, 921,7.

6. Что было альфа, то стало омега (*старт стал финишем*). Задание: опишите испытываемые вами чувства и все, что вы пережили во время игры, используя лишь: существительные (1-я команда); прилагательные (2-я команда); глаголы и глагольные формы (3-я команда); междометия (4-я команда); наречия и местоимения (5-я команда). Учитывается правильность названных слов и разнообразие употребленных форм.

Завершение игры. Счетная комиссия (агенты во главе с учителем) сообщают, какое место заняла каждая команда. За первое место возможно награждение в виде положительных оценок каждому члену команды.

«Квесты» – очень популярное времяпровождение современной молодежи. Благодаря их применению в школе активизируется интерес учащихся к данному предмету, расширяется кругозор школьников, улучшается психологический климат в классе, поскольку, с одной стороны, «Квесты» объединяют учеников в команду, где каждый выполняет посильное задание,

но все сплочены общей целью, а с другой – развивают здоровое чувство соперничества (что само по себе лучше, чем безразличие по отношению к учебе и школе).

Перспективой дальнейшей разработки вопроса могут стать другие нетрадиционные современные формы обучения в профильных филологических классах.

ЛИТЕРАТУРА

1. Зарецкий А. Н. Материалы по занимательной грамматике русского языка / Зарецкий А. Н. – М. : Учпедгиз, 1961. – 60 с.
2. Напольнова Т. В. Активизация мыслительной деятельности учащихся на уроках русского языка : пособие для учителей / Напольнова Т. В. – М. : Просвещение, 1983. – 111 с.
3. Подгаецкая И. М. Воспитание у учащихся интереса к изучению русского языка / Подгаецкая И. М. – М. : Просвещение, 1985. – 208 с.
4. Про затвердження концепції профільного навчання в старшій школі // Інформаційний збірник Міністерства освіти і науки України. – К. : Педагогічна преса, 2003. – № 24. – С. 28–32.
5. Щукина Г. И. Роль деятельности в учебном процессе : книга для учителя / Щукина Г. И. – М. : Просвещение, 1986. – 144 с.

УДК 37.013.42

А.О. Поляничко

Сумський державний педагогічний університет

ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ТА ПРОЯВУ СОЦІАЛЬНОЇ ДЕПРИВАЦІЇ У ВИХОВАНЦІВ ДЕРЖАВНИХ ЗАКЛАДІВ ОПІКИ

У статті на основі чинників, що зумовлюють появу соціальної депривації, здійснено ґрунтовний аналіз особливостей її формування та прояву у вихованців загальноосвітніх шкіл-інтернатів для дітей-сиріт і дітей, позбавлених батьківського піклування.

В статье на основании причин, которые обуславливают появление социальной депривации, проведен основательный анализ особенностей её формирования и проявления у воспитанников общеобразовательных школ-интернатов для детей-сирот и детей, лишенных родительской опеки.

In this article a detailed analysis of the development of the social deprivation among the inmates of the boarding school providing general education, namely the orphans and the children whose parents were deprived of the rights, was made on the basis of the causes which are at the bottom of its occurrence.

Постановка проблеми. В останні десять років в Україні вдвічі збільшилась чисельність дітей-сиріт і дітей, позбавлених батьківського піклування. Так, на обліку перебуває понад 100 тисяч дітей цієї категорії [10, 6]. Більшість з них виховуються в державних інституціях опіки, що спричиняє у них появу соціальної депривації – комплексу негативних властивостей та якостей, що з'являється в результаті одночасної дії двох факторів: позбавлення родини та