

**Кононець Наталія Василівна**

*кандидат педагогічних наук, викладач-методист, Аграрний коледж управління і права Полтавської державної аграрної академії,  
[natalka\\_poltava@mail.ru](mailto:natalka_poltava@mail.ru)*

## **ДИДАКТИЧНІ ІГРИ У СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖАХ: "ДИКИЙ ЗАХІД"**

Соціальні мережі мають у своїх додатках різноманітні *он-лайн ігри*, дидактичні можливості яких доцільно використовувати у навчанні інформатики: на їх основі можна створити потужний ресурс дидактичних задач і запропонувати студентам їх вирішити. У практиці нашого коледжу використовується он-лайн гра "Дикий захід", на основі якої розв'язуються різноманітні дидактичні задачі з різних дисциплін (рис. 1).

Гра он-лайн – це унікальна віртуальна діяльність, яка здійснює значний вплив на психічний розвиток студентів, перетворює навчання в радісний процес, і непомітно для студентів сприяє засвоєнню ними програмного матеріалу, формує уміння і навички. Хід такої гри забезпечує: дії учасників за ігровими правилами, розгортання ігрового сюжету, підведення підсумків, самооцінка гравців, аналіз ігрової ситуації, навчально-пізнавальні підсумки гри.

Під час он-лайн гри особлива увага приділяється формуванню навичок і вмінь прийняття рішень за умови взаємодії, суперництва і конкуренції між активно діючими особами – віртуальними персонажами.

Загальний принцип вибору і побудови мотиваційних ситуацій на основі онлайн-ігор полягає в їх професійній спрямованості, яка дозволяє володіти увагою студентів і утримувати її не тільки протягом усього заняття, але й у позааудиторний час.



*Рис. 1. Он-лайн гра "Дикий захід"*

Пропонуємо декілька варіантів задач на основі гри "Дикий захід", які доцільно запропонувати студентам:

**Задача 1.** Посадіть 85 гарбузів. Який прибуток ви отримаєте від урожаю гарбузів? (рис. 2).

**Задача 2.** У вас є 5000 монет. Що доцільніше посадити, щоб отримати більше прибутку, якщо у вас є 1 доба? (рис. 2).



*Рис. 2. Культури*

**Задача 3.** Проаналізуйте наявність овочів у Магази́ні. Купіть та посадіть по 10 овочів коренеплодів кожного виду на своїй ділянці. Підрахуйте прибуток, який ви отримаєте від їх вирощування.

**Задача 4.** Визначити матеріаловіддачу за добу 10-ти кіз, якщо вартість кожної 390 монет, а за добу 1 коза дає прибуток 720 монет. (рис. 3).

**Задача 5.** Для того, щоб придбати поросля, потрібно витратити 730 монет, а вівцю – 560. Свиня кожна 6 годин приносить прибуток 62 монети, а вівця кожні 2 години – 50 монет. Визначте, яка тварина дасть більший прибуток за однаковий час, за умови, що ми придбаємо 10 свиней та овець і триматимемо їх 24 години. (рис. 3).



*Рис. 3. Магазин*

Такі задачі викладачі інформатики разом із викладачами-предметниками можуть скласти самостійно у залежності від дидактичних цілей та результатів, які планується отримати у процесі такого інтерактивного навчання, формуючи тим самим потужний дидактичний ресурс [1].

### Список використаних джерел

1. Кононец Н. В. Соціальні мережі як засіб ресурсно-орієнтованого навчання дисциплін комп'ютерного циклу в аграрних коледжах / Наталія Кононец // Директор школи, ліцею, гімназії. – 2014. – № 1-4. – С. 79–89.