

ОСНОВНІ ВИМОГИ ДЛЯ ПОБУДОВИ КРОСВОРДІВ

Вінницький Національний Технічний Університет

Анотація

Розглянуто та представлено основні вимоги для побудови кросвордів.

Ключові слова: кросворд, побудова кросвордів, основні вимоги побудови кросвордів.

Abstract

The basic requirements for building crossword puzzles are considered and presented.

Keywords: crossword puzzle, building crossword puzzles, basic requirements for building crossword puzzles.

Кросворди визнані як ефективний засіб розвитку когнітивних здібностей та одночасно є захоплюючим видом розваг. Враховуючи їхню популярність, дослідження в галузі основних вимог для побудови кросвордів стає важливим етапом в пошуку оптимальних методик створення цих засобів. Також, кросворди є інтелектуальними іграми для розвитку інтелекту, які спрямовані на покращення ерудиції, тренування пам'яті та розширенню словникового запасу.

Використання кросвордів як елемент гри в навчальному процесі, спонукає активації розумової діяльності, стимуляції свідомого пошуку у галузі [1-2], що вивчається. Кросворд також є засобом розвитку математичного мислення.

Основними вимогами для побудови кросвордів є:

1. Відбір слів.

Визначити, які слова використовувати у кросворді – це вибір не лише тематично відповідних слів, але й урахування різноманітності та складності. Тема повинна бути цікавою, але не занадто специфічною, щоб привертати різний контингент гравців. Слова повинні знаходитися в балансі між тим, щоб бути відомими гравцям, але при цьому інтригувати їх своєю складністю.

2. Побудова сітки.

Структура сітки — це справжній інтелектуальний конструктор кросворду. Вибір розміру сітки та позиції слів в ній вимагає уважного підходу. Справедливий розмір сітки та правильне розташування слів дозволяють уникнути заплутаності та надають гравцеві можливість поступово дійти від легших до більш складних завдань, стимулюючи логічне мислення.

3. Логічна складова.

Головоломка повинна бути не просто сукупністю слів у сітці, а і містити у собі логічну взаємодію між словами. Правильне формулювання підказок, дотримання балансу між легкістю та складністю дозволяють створити не лише розважальний інструмент [3], але і засіб, який розвиває критичне та творче мислення гравців.

4. Емпіричні дослідження.

Теоретичні аспекти дослідження мають отримати практичне втілення. Емпіричні дослідження, що включають тестування готових кросвордів серед різних груп, надають можливість визначити ефективність та привабливість головоломок.

5. Застосування результатів.

Інтеграція отриманих результатів у реальному середовищі може включати розробку персоналізованих кросвордів для навчання [4]. Адаптивний підхід до створення головоломок може розширити їхнє використання в різних областях і для різних вікових категорій.

Основні вимоги для побудови кросвордів є складним процесом, що об'єднує мовні та логічні аспекти. Вони не лише розважають, але й розвивають різні аспекти інтелекту. Систематичне вдосконалення та розширення знань у цьому напрямку може відкрити нові можливості для використання кросвордів як інструменту для розвитку розумових здібностей у різних соціальних та освітніх сферах

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Романюк О.Н. Кросворди з інформаційних технологій – Вінниця: ВНТУ, 2022. – 46 с.
2. Романюк О.Н., Громова Л. П., Романюк О.В., Рейда О.М., Котлик С.В. Комп'ютерна програма для розробки тематичних кросвордів. Інформаційні технології і автоматизація – 2022 / Матеріали XV міжнародної науково-практичної конференції. Одеса, 20-21 жовтня 2022 р. - Одеса, Видавництво ОНТУ, 2022 р. – 211-214 с.
3. Ємонакова О. О. Кросворд – як ігровий метод навчання / О. О. Ємонакова // Розвиток методологічних основ вищої освіти в ОНАХТ : матеріали 48-ї наук.-метод. конф., Одеса, 12- 13 квіт. 2017 р. / Одес. нац. акад. харч. технологій. – Одеса, 2017. – С. 163.
4. Стефанович Т. О. Тематичний кросворд як інтерактивний засіб вивчення термінології навчальної дисципліни / Т. О. Стефанович // Вісник Національного університету "Львівська політехніка". Інформатизація вищого навчального закладу. - 2013. - № 775. - С. 35-38.

Романюк Олександр Никифорович – доктор технічних наук, професор, завідувач кафедри програмного забезпечення, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, rom8591@gmail.com.

Сергієнко Олександр Валерійович – студент групи 2ПІ-20б, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, Факультет інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії, sergienko2003@gmail.com.

Romanyuk N. Oleksandr - doctor of technical sciences, professor, head of the Software Department, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, rom8591@gmail.com.

Serhiienko V. Oleksandr – student of the group 2PI-20b, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, Faculty of Information Technology and Computer Engineering, sergienko2003@gmail.com.