system of national self-assertion education in school youth in extracurricular work of general educational institutions is substantiated.

Key words: *national self-assertion, school-aged children, system of education, national education, approaches of system, components.*

Одержано редакцією 06.03.2015 р.

УДК: 378. 016: 502 **Л.А. БІСОВЕЦЬКА**

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКІЙ МОВІ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

Резюме. *Зазначено, що використання комп'ютерних ігор дозволяє прискорити процес навчання дітей дошкільного віку англійської мови й закріпити отримані знання.*

Ключові слова: *комп'ютерні ігри, англійська мова, мотивація, діти дошкільного віку.*

Постановка проблеми. Сьогодні вже важко уявити собі наше життя без комп'ютера. Можливості його використання безмежні, неоціненна його допомога у всіх галузях науки, економіки, побуті. Комп'ютер увійшов у наш дім, став засобом інформації, комунікації, розваг.

У дошкільному дитинстві відбувається становлення особистості дитини, закладаються основи знань, понять, уявлень. Дитина ще змалку оточена великою кількістю інформації, комп'ютерними технологіями, які впливають на сприйняття нею оточуючого світу. В покращенні організації навчально-виховної роботи з дошкільниками та підвищення її якості велику допомогу педагогам можуть надати комп'ютерні технології, зокрема важливим є питання застосування комп'ютерних ігор під час викладання іноземної мови дошкільникам. Засвоєння іноземної мови дітьми повинно відбуватись під час безпосереднього спілкування в ігровій формі, а використання комп'ютерних ігор дозволяє прискорити цей процес й закріпити отримані знання.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Застосування у педагогіці нових інформаційних технологій розглядали у своїх дослідження О. Безпалько, А. Нісімчук, І. Підласий, О. Пєхота, А. Кіктенко, О. Любарська. Вивченням ефективності використання мультимедійних засобів у навчанні дошкільників займаються вітчизняні та зарубіжні науковці С. Новосьолова, Ю. Горвиць, К. Зворигіна, Н. Кириченко, О. Кореганова, Л. Марголіс, В. Моторін та інші. Серед останніх праць слід назвати такі, як-от: Т. Богатирьова «Активізація навчально-пізнавальної діяльності учнів засобами комп'ютерної техніки (на матеріалі викладання англійської мови)», К. Клопотова «Комп'ютерні ігри в житті сучасних дошкільників», Г. Лаврентьєва «Комп'ютер навчає, розвиває, розважає», А. Мальцева «Розвиток інтелектуального потенціалу дітей старшого дошкільного віку засобами англійської мови», А. Онищенко «Використання мультимедійних засобів у навчанні дошкільників англійської мови», Т. Павлюк «Основні причини впровадження навчальних комп'ютерних ігор в практику дошкільних навчальних закладів», О. Федорук «Використання інтелектуальних комп'ютерних ігор у вивченні мови».

Формування цілей статті. Метою нашої розвідки є аналіз можливостей комп'ютерних ігор як засобу підвищення мотивації у навчанні англійської мови дітей дошкільного віку.

Виклад основного матеріалу. Бурхливий розвиток засобів інформатизації відкриває нові можливості для застосування комп'ютерних технологій у навчальному процесі не лише середньої школи та вищих навчальних закладів, але й в дошкільних установах. Завдяки їм педагог отримує додаткові можливості для підтримки і спрямування розвитку особистості дитини, організації їхньої спільної роботи.

Навчання дошкільників іноземної мови не є обов'язковим компонентом дошкільної освіти, але воно передбачено як варіативна частина змісту освітньої роботи з дітьми. Це знайшло відображення і в новій редакції Базового компонента дошкільної освіти (нова редакція, 2012 рік). Запорукою успішного оволодіння дошкільниками іноземною мовою є врахування в освітній роботі з ними анатомо-фізіологічних і психічних особливостей дітей. Без цього неможливо правильно визначити строк початку навчання, обрати найбільш раціональні форми, методи, прийоми, засоби навчання, дозувати матеріал.

Зокрема, мовленнєвий апарат дошкільників відрізняється особливою гнучкістю, тому діти легко наслідують звуки й звукосполучення рідної та нерідної мови. Правильна вимова у подальшому закріплюється та зберігається на все життя. Малюки вкрай чутливі до вимови, адже особливо сприйнятливі до фонетики (звуковимови) та інтонації мовлення. Почуті мовленнєві зразки зберігаються в їхній пам'яті у вигляді звукових комплексів, які діти потім пригадують в певних ситуаціях. При цьому іншомовні мовленнєві зразки сприймаються дошкільниками відокремлено від звукових комплексів рідної мови. Діти не плутають і не змішують рідну мову з іншою й завжди усвідомлюють, якою мовою розмовляють.

Навчання іноземної мови у дошкільному закладі є системою спеціально організованої педагогом діяльності дітей, що спирається на інтерес та активність дошкільників, сприяє розвитку їхньої особистості, реалізації індивідуального досвіду кожного з них та вияву якостей, необхідних для успішного засвоєння мінімізованого обсягу знань та вмінь. Серед основних видів мотивації оволодіння іноземною мовою розрізняють зовнішню і внутрішню мотивації. Зовнішня мотивація знаходиться під впливом потреб суспільства і має два підвиди: широку соціальну і вузько особисту мотивації. Внутрішня мотивація зумовлена характером самої діяльності і її основним підвидом вважається мотивація успішності. Як зовнішня, так і внутрішня

мотивації можуть носити позитивний і негативний характер, тобто мотивація може бути негативною і позитивною [8].

Головними цілями у навчанні дошкільників іноземній мові є:

– формування у дітей первинних навичок спілкування іноземною мовою;

– уміння користуватися іноземною мовою для досягнення своїх цілей, вираження своїх думок і почуттів в реально виникаючих ситуаціях спілкування;

– створення позитивної установки на подальше вивчення іноземних мов;

– пробудження інтересу до культури інших країн;

– виховання активно-творчого і емоційно-естетичного відношення до слова;

– розвиток лінгвістичних здібностей вихованців з урахуванням вікових особливостей їх структури;

– децентрація особистості, або можливість подивитися на світ з різних позицій.

Дослідники вважають, що введення комп'ютера в систему дидактичних засобів дитячого садка є потужним чинником збагачення інтелектуальної основи розумового, естетичного, морального розвитку дитини. Комп'ютерні ігрові та навчальні програми повинні мати перш за все розвивальний характер, бути близькими до інтересів дитини, реалізувати її прагнення до експериментування, творчості. Досягнення цих завдань, як показує світовий та вітчизняний досвід, практично не можливе у ранньому віці без урахування специфіки діяльності дитини, її ігрових інтересів. Комп'ютерні програми повинні відповідати інтелектуальній структурі діяльності дитини. Комп'ютерні ігри не замінюють звичайні ігри, а доповнюють їх, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями.

Комп'ютерні програми мають перевагу у порівнянні з іншими формами ігор: в них рольові характеристики персонажів, результати і дії можуть бути представлені більш розгорнуто, що дозволить дітям побачити те, що в житті швидкоплинне, ледь вловиме. Всі комп'ютерні програми повинні мати позитивне моральне спрямування, виключається агресивність, жорстокість, насилля. Викликають у дошкільників інтерес програми з елементами новизни, сюрпризності, незвичайності [1, 101].

В. Моторін переконаний, що в комп'ютерних іграх діти долучаються до дослідницької роботи, оскільки вміють отримувати інформацію, правильно її аналізувати та інтерпретувати, роблять висновки та створюють гіпотези, коректують подальші свої дії. Вчений вважає, що умовно можна поділити багатоманітність комп'ютерних ігор наступним чином:

- адвентурні або пригодницькі (візуально оформлені як мультиплікаційний фільм, проте з інтерактивними властивостями − можливістю керувати ходом подій; для вирішення поставлених завдань слід мати кмітливість та розвинуте логічне мислення);
- стратегії (основна мета яких полягає в керуванні ресурсами, військами, енергією та подібними складниками; ці ігри розвивають в дітях посидючість, здатність планувати свої дії);
- аркадні (для них характерно поділ гри на рівні, коли нагородою та метою є право переходу на наступний епізод; вони тренують окомір, увагу, швидкість реакції);
- рольові (в цих іграх у розпорядженні гравця знаходиться невеликий загін персонажів, кожен з яких виконує окрему роль чи функцію; завдання героїв – спільними зусиллями досліджувати віртуальний світ з метою виконання цілі, що ставиться на початку гри);
- 3D-Action (розважальний тип гри з трьохвимірною графікою та спецефектами; розвивають моторні функції, проте не пізнавальні);
- логічні (ігри є завданнями на перестановку фігур чи складання малюнка, які розвивають логічне мислення дитини);
- симулятори (створюють імітацію керування будь-яким транспортним засобом) [5, 54-55].

Слід вибрати для навчально-виховного процесу лише ігри, при роботі з якими створюється позитивний психологічний клімат для малят, які дійсно розвивають увагу, мислення, кмітливість, швидкість дій, зосередженість дошкільників.

Отже, обираючи навчально-ігрові програми для дітей, слід зважати на їх відповідність віку, художньо-естетичному критерію та на їх освітню ефективність.

Г. Лаврентьєва подає наступну класифікацію навчально-ігрових програм для дітей:

- розвивальні ігри – різноманітні графічні редактори (для малювання, розфарбовування), конструктори малюнка, текстові редактори, конструктори казок, які поєднують можливості текстового та графічного редакторів;
- ігри навчально-ігрового призначення – програми, де в ігровій формі передбачається розв'язати одне або кілька дидактичних завдань (для формування математичних уявлень, навичок письма, читання, навчання рідних та іноземних мов тощо);
- ігри-експериментування передбачають розв'язання ігрового завдання за допомогою пошукових дій;
- ігри-розваги;
- комп'ютерні діагностичні ігри, котрі містять деякі психодіагностичні методики [2, 9].

Для навчання дітей англійської мови слід використовувати навчальні комп'ютерні ігри, які містять розв'язання наступних дидактичних завдань: оволодіння фонетикою, лексикою, граматикою мови; формування навичок лічби, орієнтування у просторі англійською мовою. Наведемо для прикладу ряд ігор.

Навчально-ігрова програма «Англійська мова» – неймовірна мандрівка до королівства англійської мови.

Юного учня у цій подорожі супроводжуватимуть двоє друзів – професор Панас та їжачок Віллі із Великобританії. Читаючи веселі віршики, дитина познайомиться з усіма англійськими літерами, вивчить слова, спробує скласти з них речення, навчиться формулювати запитання і відповіді на них, рахувати англійською, вивчить основні часи, співатиме англійські пісеньки, повторюватиме скоромовки, розважатиметься іграми, дивитиметься англомовні мультфільми. Особливості гри: Усе це – у формі веселої пригоди. Їжачок Віллі перевірить уважність свого учня тестами, а професор Панас як завжди розважить мультиками, кросвордами, скоромовками, казками й іншими цікавинками. Диск розроблений для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку за оригінальною методикою вивчення іноземної мови, професійним викладачем Бойченком Володимиром Миколайовичем.

Навчально-ігрова программа «Пан Коцький розмовляє англійською». Це навчальна гра для вивчення початків англійської мови. Диск підготовлений згідно з методикою «кидок у воду». Захоплюючий сценарій та ігрова форма навчання проходить в обрамленні української казки «Пан Коцький». Такий спосіб навчання вабить і викликає захоплення як у дітей, так і в батьків. Дитина чи навіть дорослий зможе освоїти початки англійської мови, слухаючи вимову головного героя, якого озвучила корінна американка Кесерін Веббер.

«Болік і Льолік вчать англійську» – це навчальна гра з англійської мови для дітей від 5 років. Із назви стає зрозуміло, що діти будуть займатися англійською мовою зі знаменитими мультиплікаційними героями, братами Льоліком і Боліком. На Землю приземлився маленький інопланетянин, який говорить чистою англійською. У нього поламався космічний корабель, який братам із дітьми необхідно полагодити. З цього і починається навчання англійській мові з грою «Болік і Льолік вчать англійську», мета якої − виконати рятівну місію і допомогти Боліку і Льоліку. Ця навчальна гра з англійської мови для дітей від 5 років забезпечить близько десяти тематичних рівнів, завдяки яким словниковий запас буде постійно поповнюватися, а вимова і застосування цих слів удосконалюватися. Отримані знання допоможуть закріпити міні-ігри курсу «Болік і Льолік вчать англійську».Весь посібник барвисто, яскраво оформлений, а значить, займатися буде дуже цікаво

Особливості навчальної програми «Болік і Льолік вчать англійську»: поповнення словникового запасу ефективними методами; десять уроків, які складаються з різних тем;різні завдання і міні-ігри; комічні персонажі.

Світ нових технологій вже давно став частиною нашого життя. Вік, у якому діти вперше знайомляться з цими технологіями зменшується з кожним роком. Багато програм можуть взяти на себе навчальні функції, які раніше виконували іграшки, конструктори і всілякі картки з картинками.

За допомогою програми «Baby 100 words free» можна вивчати англійську мову з наймолодшими дітьми (від 6 місяців до 4 років). Педагоги, лінгвісти та психологи наголошують, що вивчати англійську мову можна з колиски. Словник гри – 100 слів, які доповнені барвистими ілюстраціями і звуковим супроводом. Переваги: всі слова розділені на теми (тварини, іграшки, одяг, овочі, фрукти); барвисте якісне зображення і ритмічний звуковий супровід привертають увагу малюків.

Існують також фонетичні та граматичні ігри, де дітям потрібно: скласти слова з літер; підібрати правильне слово до зображення, орієнтуючись на його фонетичне звучання; за словесною вказівкою віднайти відповідний колір на веселці; орієнтуватись у місті за вказаними напрямками; зробити листівку, використовуючи різноманітні оздоблення та підписати її комусь, відтворивши написане тощо [6].

Зазвичай, комп'ютерні ігри будуються за принципом самоконтролю, тобто сам сюжет підказує дітям, правильний чи не правильний хід рішення вони прийняли. Дошкільникам доводиться приймати складні рішення. По-перше, вони мусять орієнтуватися, якими саме клавішами керувати, щоб отримати результат, змінити зображення на екрані, виконати певне завдання. По-друге, кожна гра має свої правила, які ставлять дитину у ситуацію вирішення певних логічних завдань, напруження інтелектуальних зусиль.

Отже, використання комп'ютерних ігор у дошкільному навчальному закладі допоможе дитині освоїти не лише комп'ютер, а й іноземну мову. Використання комп'ютерних ігор може стати додатковим стимулом пізнання для дітей або заохоченням до вивчення іноземної лексики після проведення вчителем основної частини заняття. Час перебування дитини за комп'ютером не має перевищувати 20 хвилин.

Компютерні ігри дають можливість зробити заняття цікавим і не буденним для малят. Дошкільники протягом гри зможуть перебувати в оригінальному іншомовному оточенні, поповнювати свій словниковий запас, освоювати інтонацію та вимову іноземної мови, та найголовніше – будуть сприймати мову на слух. Пісні з ігор також легко засвоюються дітьми, оскільки мелодії та тексти дуже прості. Таким чином, діти протягом 15-20 хвилин опановують лексику у такій самій кількості, як і на занятті, а емоції від побаченого допомагають закарбувати нові знання у пам'яті.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Для опанування дошкільниками англійської мови педагог повинен створити сприятливе іншомовне середовище, бути озброєним великою кількістю методів і прийомів навчання. Використання комп'ютерних ігор не виключає застосування традиційних методів, а доповнює їх і допомагає у досягненні мети навчання іноземної мови – формування у дитини елементарних навичок спілкування цією мовою. Аналізуючи можливості комп'ютерних ігор у навчанні, ми дійшли висновку, що використання одночасно кількох каналів сприйняття інформації підсилює навчальний ефект, збагачує заняття, дає можливість дітям ефективніше засвоювати іноземну мову. Перспективу подальших досліджень вбачаємо в аналізі ролі комп'ютерних ігор у навчанні школярів молодших, середніх та старших класів.

ЛІТЕРАТУРА
1. Богатирьова Т. Активізація навчально-пізнавальної діяльності учнів засобами комп'ютерної техніки (на матеріалі викладання англійської мови) / Т. Богатирьова // Наука, освіта, суспільство очима молодих [Текст]: матеріали І Міжнар. наук.-практ. конф. студ. та молодих науковців. – Рівне: РДГУ, 2008. – С. 224-226.
2. Лаврентьєва Г. Комп'ютер навчає, розвиває, розважає / Г. Лаврентьэва // Дошкільне виховання. – 2009. – № 10. – С. 8-9.
3. Клопотова Е. Компьютерные игры в жизни современных дошкольников / Е. Клопотова, Ю. Романова // Дошкольное воспитание. – 2014. – № 7. – С. 97-103.
4. Мальцева А.К. Развитие интеллектуального потенциала детей старшего дошкольного возраста средствами английского языка / А.К. Мальцева // Одарённый ребёнок. – 2010. – №3. – С. 69-73.
5. Моторин В. Воспитательные возможности компьютерных игр / В. Моторин // Дошкольное воспитание. – 2000. – № 11. – С. 53-57.
6. Онищенко А. Використання мультимедійних засобів у навчанні дошкільників англійської мови. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.stattionline.org.ua/pedagog/85/15241-vikoristannya-multimedijnix-zasobiv-u-navchanni-doshkilnikiv-anglijsko%D1%97-movi.html. − Назва з екрану.
7. Освітні технології: навч.-метод. посібник / О.М. Пєхота, А.З. Кіктенко, О.М. Любарська [та ін.]; за заг. ред. О.М. Пєхоти. – К.: А.С.К., 2003. – 256 с.
8. Павлюк Т. Основні причини впровадження навчальних комп'ютерних ігор в практику дошкільних навчальних закладів / Т. Павлюк // Наука, освіта, суспільство очима молодих [Текст]: матеріали IV Міжнар. наук.-практ. конф. студ. та молодих науковців. – Рівне: РДГУ, 2011. – Ч. 1: Психолого-педагогічний напрям. – С. 80-81.
9. Федорук О. Використання інтелектуальних компютерних ігор у вивченні мови / О. Федорук // Вісник студентського наукового товариства Горлівського державного педагогічного інституту іноземних мов. – Вип. 10: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції молодих учених «Мовна комунікація і сучасні технології у форматі різнорівневих систем». – Горлівка: Видавництво ГДПІІМ, 2008. – С. 142-145.

Л.А. БИСОВЕЦКАЯ. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Резюме. *Отмечено, что использование компьютерных игр позволяет ускорить процесс обучения детей дошкольного возраста английскому языку и закрепить полученные знания.*

Ключевые слова: *компьютерные игры, английский язык, мотивация, дети дошкольного возраста.*

L.A. BISOVETSKA. THE COMPUTER GAMES AS A WAY OF IMPROVE MOTIVATION IN ENGLISH CLASSES WITH CHILDREN OF PRESCHOOL AGE

The summary. *The article deals with the computer games in English classes with children of preschool age.*

Key words: *computer games, English, motivation, preschool children.*

Одержано редакцією 19.03.2015 р.

УДК: 37: [811. 111: 82 - 84] **Т.С. ЦІПАН**

МОВЛЕННЄВІ АФОРИЗМИ ТА ЇХ ВИКОРИСТАННЯ У ПРАКТИЦІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Резюме. *У статті акцентовано увагу на основних джерелах походження англійської мови – творах У. Шекспіра та "Авторизованої версії" (Біблії короля Якова); розкривається значення фразових зворотів, мовленнєвих афоризмів, ідіом у сучасній англійській мові; наведено варіанти їх практичного використання у навчальному процесі вишу.*

Ключові слова: *мовленнєві афоризми, літературне походження, Шекспірівська лексика, біблійські вирази.*

Постановка проблеми. На сучасному етапі розвитку суспільства комунікативні компетенції кожної людини стали незамінним засобом міжнародного спілкування як в усній, так і письмовій формі. Настав час, коли українське суспільство відчуло гостру потребу у фахівцях різних галузей, які б активно володіли бодай однією з поширених у світі мов, ефективно послуговувалися нею для обміну інформацією, встановлення професійних контактів, досягнення порозуміння в діалозі культур.

Такі зміни в суспільстві спонукають до модернізації всієї системи іншомовної освіти в Україні, що, в свою чергу, передбачає оновлення змісті та технологій навчання іноземних мов у загальноосвітніх та вищих навчальних закладах.

Аналіз досліджень та публікацій. Проблема вивчення іноземної мови завжди була предметом теоретичного і практичного дослідження. Різні аспекти ефективності її викладання у навчальних закладах І-IV рівнів акредитації розглядали як вітчизняні, так і зарубіжні вчені-лінгвісти, вчителі-практики.

Наприклад, питання національно-культурної семантики фразеологізмів досліджували у своїх працях Є. Верещагін, В. Костомаров, Д. Барська; лінгвокраєзнавчий аспект викладання іноземної мови – Л. Вєдєніна; сучасні проблеми викладання іноземних мов − О. Коваленко, Л. Омельченко, О. Карп'юк, Л. Свистун, В. Янсон; методика викладання англійської мови – О. Бігич, С. Ніколаєва, Н. Скляренко, О. Шерстюк; шляхи інтенсифікації навчального процесу при вивченні англійської мови – Т. Ціпан та ін.