

Це є актуальним не тільки для Іспанії, а й для усього сучасного світу. Так, наприклад, люди можуть і повинні класти скляні пляшки у спеціальні контейнери для їх переробки, намагатись використовувати якомога менше пластикових пакунків, здавати макулатуру. Якщо батьки будуть так робити, це буде виховувати у дітей *правильні навички споживання і дбайливе ставлення до речей і природи*, і ці навички вони перенесуть до шкільного й дорослого життя.

А що ж наші, українські педагоги радять батькам, які відчувають, що недодають дитині уваги, щиро хочуть виправити ситуацію, а сил після роботи не залишається? Ольга Переверзева радить обрати таку гру або заняття, яке буде давати щире задоволення обом. Інший варіант, теж цілком ефективний, – долучати дитину до домашніх справ. Можна попросити малюка розклатати тісто чи помити картоплю, або просто посадити його поряд – нехай малює й розповідає, що він зобразив [3, с. 118].

Які ж можна зробити *висновки*? Порівняння актуальних проблем сімейного виховання в Іспанії та в Україні показує, що існують як спільні, так і відмінні явища. В Іспанії *демократизм* є головним принципом сімейних відносин, а найважливішою рисою, яку іспанські батьки прагнуть виховати в дітей, є *самостійність*. На відміну від Іспанії, в Україні, на жаль, ще переважає орієнтація батьків на *дисциплінарну* модель взаємодії з дітьми. У результаті в дітей формується така риса, як *інфантильність*.

Існують також *спільні проблеми*, характерні як для іспанських, так і для українських сімей. Серед них переважають такі: дефіцит уваги до дітей з боку батьків через високу зайнятість жінок на виробництві, недостатній рівень сформованості батьківської компетентності. Також в аксіологічній шкалі як іспанського, так і українського суспільства переважають такі негативні явища, як споживацтво і надання переваги матеріальному добробуту. Щоб протистояти цим явищам, на думку як іспанських, так і українських сучасних педагогів і психологів, треба сприяти *зміцненню виховної ролі сім'ї*. Унікальність сім'ї як педагогічного середовища полягає в тому, що в ній можливо: створювати глибокі емоційні зв'язки, заперечуючи споживацтво; сприяти щирості у взаємовідносинах; цінувати унікальність і поважати відмінності між своїми членами, бажаючи добра кожному.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Вершиніна І.В. Психологічні особливості виховання в сім'ї / І.В. Вершиніна, О.Ю. Ходосенко // Виховна робота в школі. – № 12 (97). – 2012. – С. 46–50.
2. Невмержицький О.А. Співпраця з батьками : [посібник для студентів педагогічних навчальних закладів] / О.А. Невмержицький. – К. : Гнозис, 2005. – 264 с.
3. Переверзева О. А ваша Галя – балувана / О. Переверзева // Женский журнал. – февраль. – 2012. – С. 116–119.
4. Семиченко В.А. Психологія та педагогіка сімейного спілкування / В.А. Семиченко, В.С. Заслуженюк. – К. : «Веселка», 1998. – 210 с.
5. Яблонська Т.М. Краще пізно, ніж ніколи. Але краще вчасно / Т.М. Яблонська // Батьки і діти: одвічні проблеми (сучасний погляд) / авторський колектив спеціалістів Служби у справах неповнолітніх, психологів Міського психологічного Центру Служби; Київська міська адміністрація. Служба у справах неповнолітніх. – К., 2003. – 160 с.
6. Янішевська З.В. Педагогічні засади та практика сімейного виховання в сучасній Іспанії: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / З.В. Янішевська. – К., 2008. – 246 с.
7. Aguinaga Roustan J. Infancia y adolescencia: la mirada de los adultos / J. Aguinaga Roustan, D. Comas Arnau. – Madrid : Ministerio de Asuntos Sociales, 1991. – 284 p.
8. De Pablo Masa A. La familia Espanola en cambio / De Pablo Masa A. // Fundacion FOESSA. Estudios sociologicos sobre la situacion social de Espana. – Madrid : Euramerica, 1996. – P. 345–405.
9. INNER. Los hombres espanoles. – Madrid : Instituto de la Mujer, 1997. – 93 p.
10. Cantera D. Educacion para el consume / Cantera D., 2006 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.educacionfamiliar.org>.
11. Ordonez Sierra R. La familia y la escuela ante los nuevos estilos de vida familiar / Ordonez Sierra R., 2001 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.educacionfamiliar.org>.

УДК 37.016:81'243:004

Кужель О. М.

викладач кафедри англійської мови  
Кам'янець-Подільського національного  
університету імені Івана Огієнка

#### КОМП'ЮТЕРНА МОВНА ГРА ЯК ЗАСІБ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ УЧНІВ ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОЇ ШКОЛИ

У статті розглядається проблема використання комп'ютерних мовних ігор у навчанні іноземних мов. Подані основні класифікації комп'ютерних мовних ігор.

**Ключові слова:** гра, мовна гра, комп'ютерна мовна гра, іноземні мови, навчання, класифікація.

**Кужель О. Н.** Компьютерная языковая игра как средство обучения английскому языку учащихся общеобразовательной школы. В статье рассматривается проблема использования компьютерных языковых игр в обучении иностранным языкам. Поданы основные классификации компьютерных языковых игр.

**Ключевые слова:** игра, языковая игра, компьютерная языковая игра, иностранные языки, обучение, классификация.

**Kuzhel O. Computer language game as a means of teaching English secondary school students. The problem of the use of computer games in language learning foreign languages and served basic classifications of computer language games.**

**Key words:** game, linguistic game, computer linguistic game, foreign language, teaching, classification.

З досліджень багатьох авторів відомо, що діти не можуть абстрактно мислити до 11–12 років. Тому гра – це єдиний спосіб самовираження дитини цього віку [1; 2; 7; 10].

Дитина, граючи певну роль, не просто фіктивно перевтілюється; граючи роль, вона розширює, збагачує, поглиблює свою особистість. Ставлення дитини до її ролі є основою для розвитку не тільки уяви, мислення, волі, але й особистості дитини. Гра є одним з видів моделювання дійсності, видом діяльності, в якому реалізуються мотиви й інтереси учасників.

Існує безліч визначень місця та ролі гри в навчальному процесі, та спірним залишається питання щодо класифікації ігор. У цьому дослідженні буде зроблена спроба уточнити формулювання мовної гри, розкрити зміст поняття «комп’ютерні мовні ігри» (КМІ), описати можливості використання гри в навчанні англійської мови (АМ) і класифікувати КМІ відповідно до їх мети і завдань навчання АМ у загальноосвітній школі (ЗОШ).

У науковій літературі гра розглядається як: 1) особливе ставлення особистості до оточуючого світу; 2) особлива діяльність дитини, яка змінюється й розгортається як її суб’єктивна діяльність; 3) соціально заданий дитині і засвоєний нею вид діяльності (чи ставлення до світу); 4) особливий зміст засвоєння; 5) діяльність, у ході якої розвивається психіка дитини; 6) соціально-педагогічна форма організації дитячого життя, «дитячого суспільства» [1; 6].

Психологи відносять гру до інтрогенної поведінки учня, детермінованої внутрішніми факторами особистості, її потребами та емоціями. Специфіка гри впливає з її двоплановості: особистість знаходиться в реальному та умовно-ігровому станах. При порушенні одного з них гра закінчується. Гра – складне соціально-психічне за своєю природою, походженням і змістом явище, що залежить від уподобань людини і не пов’язане з її віком. А головна суть гри полягає в тому, що процес переживань, пов’язаних із програванням певної ролі дитиною, почуття, які дитина переживає в процесі гри є важливішими за результат гри. Ця особливість гри важлива тим, що вчитель, керуючи грою, має змогу програмувати певні позитивні емоції, а переживання позитивних емоцій у ході гри і є, на думку Н.П. Анікеєвої, основним фактором формування позитивного ставлення до об’єкта вивчення (у нашому випадку до формування англомовних мовленнєвих умінь) [1, с. 19].

М.Г. Євдокимова розглядає гру в процесі навчання як активний засіб навчання, який підвищує ефективність навчального процесу, що пояснюється схожістю окремих компонентів структури гри й навчання, наявністю потреби в грі та можливістю її використання для стимулювання навчання шляхом створення ігрових ситуацій, здатність гри послабити захисні й посилити мотиваційні елементи навчання [5, с. 6].

На думку М.Ф. Строніна, гра – це особливим чином організоване заняття, яке вимагає емоційного та розумового напруження. Гра під силу навіть найслабшим у мовленнєвій підготовці учням, які можуть стати першими в грі завдяки своїй кмітливості, вона є важливішою в житті, ніж знання предмета. Почуття рівності, атмосфера захопленості і радості, відчуття посильності завдання – усе це дає можливість учням перемогти сором’язливість і позитивно впливає на результат навчання. Гра є не що інше, як мовленнєва вправа [9, с. 4].

Ми, слідом за М.Ф. Строніним, розглядатимемо гру як ситуативно-варіативну вправу, в якій створена можливість для багаторазового повторення мовленнєвого зразка в умовах, максимально наближених до реального мовленнєвого спілкування з притаманними спілкуванню ознаками – емоційності, спонтанності, цілеспрямованості мовленнєвої взаємодії.

Основними методичними цілями гри у навчанні АМ є такі: створення психологічної готовності учнів до комунікації АМ; можливість багаторазового повторення матеріалу; тренування учнів у виборі мовленнєвого варіанту, що є підготовкою до спонтанного ситуативного мовлення учнів [9, с. 5].

М.Е. Сухолуцька вважає, що використання ігор для навчання АМ активізує процес формування мовленнєвих навичок і вмінь, забезпечує стан емоційного піднесення в учнів, сприяє концентрації уваги, покращує мимовільне запам’ятовування матеріалу [10, с. 81].

Особливу увагу фахівців привертає питання про загальну класифікацію ігор (М.Ф. Стронін, М.Е. Андрєєва, В.Г. Захарченко, К.А. Родкін, Р.Й. Жуковська, І.А. Данилович, Н.П. Анікеєва, М.Е. Сухолуцька, D. Byrne, J. Hadfield, Sh. Rixon, A. Wright) і класифікацію рольових ігор (Р.С. Аппатова, Е.С. Аргустянець, Т.И. Олейник, Л.А. Сажко, В.М. Филатова, A. Duff, M. Finocchiaro, G.P. Ladousse, C. Livingstone, A. Maley, K. Jones).

У педагогічній літературі ігри класифікують за 1) *метою*: а) ігри для формування мовленнєвих навичок (лексичні, граматичні, слуховимовні, вимовні, орфографічні, графічні), б) для розвитку мовленнєвих умінь (говоріння, читання, письма, перекладу, говоріння в монологічній і діалогічній формах); 2) *комунікативністю*: комунікативні, умовно-комунікативні, некомунікативні; 3) *спрямованістю навчальної дії на отримання чи видачу інформації* [9; 10].

В.Г. Захарченко виділяє такі типи ігор: 1) словесно-дидактичні ігри (діалог-монолог); 2) дидактичні ігри; 3) ситуації спілкування; 4) сюжетно-рольова гра; 5) гра-заняття (мовна дія) [6].

З огляду на розвиток сторін мовленнєво-розумової діяльності дітей віком 11–12 років і провідний тип діяльності в цьому віці, М.Е. Сухолуцька пропонує поділяти ігри на розпізнавання нового матеріалу (рекогнісцировочні), на формування навичок швидкого пошуку в пам’яті (номінативні ігри), ігри

альтернативного вибору, ігри на сполучування одиниць, ігри на побудову речення (конструктивні ігри), ситуативні (рольові) ігри, які сприяють оволодінню навичками монологічного та діалогічного мовлення [10, с. 81–101].

Варто звернути увагу на низку досліджень, в яких ситуативна гра не ототожнюється з рольовою (Олейник Т.И.; Muggleston P.; W.R.Lee; P.Show,R.S.Wilkinson; P.Debyser; M.Goethals). Ситуативна гра розглядається як симуляція і є відтворенням обміну думками, організованого на основі проблемної ситуації за наперед продуманим сценарієм і сюжетом. А рольова гра розглядається як розігрування учнями сценок спонтанного характеру без попередньо установленого сюжету, сценарію та інструкції, плану.

Ідея використання комп'ютерної гри як організаційної форми навчання АМ базується на розповсюдженні комп'ютерних технологій у навчальному процесі, що призвело до переорієнтації з колективно-ігрової форми роботи на інтерактивно-індивідуальну. Навчання практичному оволодінню АМ повинно бути комунікативно орієнтованим, враховувати мотиваційні особливості та цільову спрямованість. У процесі навчання повинно ставитись мовленнєве завдання на отримання змістовної інформації, діяльність має бути мотивованою, ситуативно спрямованою, максимально враховувати принцип індивідуалізації та самостійності навчання. Ці умови були визначені дослідниками як необхідні для забезпечення комунікативності навчання мовленнєвій діяльності [6; 8; 10].

У навчанні АМ комп'ютерні ігрові програми виконують низку функцій, таких як: керування процесом навчання; формування в учнів рефлексії своєї діяльності; презентації змісту навчання; активізації навчального процесу; контролю за навчальною діяльністю учнів; мотивації навчальної діяльності; імітації реальної комунікації; самовипробування учнем власних сил.

У класифікації комп'ютерних програм Т.В. Григор'єва та О.А. Мерцалова запропонували виділяти тренувально-навчаючі, проблемні, симулятивно-моделюючі, ігрові, контролюючі та текстові редактори [4]. Але всі виділені програми характеризують навчальну діяльність з різних сторін. Наприклад, ігрові вправи можуть носити як тренувальний, так і контролюючий характер, а текстові редактори можуть бути пристосованими для тренування, контролю та моделювання.

В.М. Поляков вважає, що комп'ютерні програми для навчання АМ слід класифікувати за такими ознаками:

1) *завданнями навчання*: а) програми для повідомлення нової інформації (програми-довідники, програми запиту інформації); б) програми для формування лексичних, граматичних і фонетичних навичок (програми-тренажери, програми-вправи); в) програми для розвитку мовленнєвих умінь говоріння, читання, аудіювання і письма (програми-опори, програми-моделі); г) програми для контролю і самоконтролю: програми-тести;

2) *організаційними формами*: а) для аудиторної роботи; б) для самостійної роботи;

3) *способом перевірки правильності*: а) програми-тести з множинним вибором; б) програми-тести з альтернативним вибором; в) програми-тести з вільно-конструйованою відповіддю [8, с. 73–74].

У той самий час А.І. Башмаков та І.А. Башмаков виділяють лише чотири типи комп'ютерних програм, беручи за основу ступінь самостійності, активності учня:

1) тренувально-закріплювальні програми для формування певних навичок;

2) тьюторські програми, які дозволяють індивідуалізувати процес навчання;

3) моделюючі програми;

4) навчальні ігри, які схожі з моделюючими програмами, але відрізняються від них лише елементом суперництва [3].

Вчені пропонують класифікувати комп'ютерні ігри відповідно до таких критеріїв:

1) *сюжетно-тематична класифікація комп'ютерних ігор* – ігри-головоломки, настільні інтелектуальні ігри, азартні ігри, економічні ігри, спортивні та воєнні ігри, ігри-єдиноборства, авантюрні ігри, конвеєрні ігри, конструктивно-динамічні, діалогово-пізнавальні, навчально-технологічні;

2) *функціонально-психологічна класифікація комп'ютерних ігор* – соціально-прилаштовані ігри, рекреативні, самовипробні, психотренінги, змагання, освітні ігри, мотиваційні ігри, об'єкти конструктивної діяльності, імітаційні тренінги [7, с. 266–267].

На нашу думку, одним із найефективніших прийомів навчання для учнів є використання комп'ютера для реалізації ігрових завдань. Основною вимогою до комп'ютерних ігрових програм є їх орієнтація на розвиток активності, ініціативи, творчості учня. Комп'ютерні ігрові програми можуть забезпечити високу ступінь індивідуалізації навчання, виховання та консультування учнів, формування вмінь вирішувати завдання, наближені до навчання з досвідченим педагогом-репетитором.

Зважаючи на наведені вище функції гри в навчальному процесі та класифікацію комп'ютерних програм Т.В. Григор'євої та О.А. Мерцалової [4], додаючи до них принципи навчання АМ у контексті навчаючих ігор: принцип наочності, міцності результатів, позитивного емоційного фону навчання й посилюючого навантаження та умови ефективності мовних комп'ютерних систем, ми пропонуємо активно вводити в навчальний процес дидактичні КМІ, які можна використовувати як підтримку системи навчання АМ на будь-якому етапі навчання за умови їх відповідності дидактичним і методичним принципам навчання АМ.

Комп'ютерні ігри захоплюють учня, породжуючи в ньому боротьбу мотивів. Один мотив – це мотив захопленості грою, який вимагає продовження гри, а інший – мотив залишеної навчальної роботи, який

потребує припинити гру. Поєднання цих мотивів в єдине ціле, на нашу думку, в навчальному процесі з АМ можливе завдяки КМІ.

Комп’ютерна гра – це гра, реалізована на комп’ютері, який виступає в якості або одного з учасників гри, або засобу ігрової діяльності [7, с. 265].

Вчені розрізняють два типи комп’ютерних ігор: Game – це діалогова програма, яка реалізує алгоритм гри і забезпечує взаємодію гравця з комп’ютером; Play – це ігрове середовище, в якому відбуваються ігрові дії [7, с. 265].

Будучи введеною в систему традиційного навчання АМ, навчальна гра – це особливим чином організована вправа.

Вчені запропонували розглядати комп’ютерну мовну гру як різновид автоматизованої вправи. Автоматизована вправа – це вид навчальних дій, організованих за допомогою комп’ютерної програми і спрямованих на виконання певних навичок і вмінь [2, с. 47].

На думку М.Г. Євдокимової, комп’ютерні мовні ігри слід розглядати як поєднання дидактичної гри, метою якої є учіння, мовної гри, в якій ігровим матеріалом є мовні засоби, та комп’ютерної гри, ігровим обладнанням в якій слугує комп’ютер. Тому комп’ютерну мовну гру можна вважати синтезом дидактичної, мовної та комп’ютерної гри, який поєднує в собі всі властивості кожного з видів і набуває нових якостей, притаманних тільки йому. Суттєвою особливістю КМІ як засобу навчання є поєднання всіх навчаючих можливостей комп’ютера, які не тільки реалізуються, а й підсилюються завдяки актуалізації потреби в грі; специфіці ігрової діяльності; афективним переживанням; зміні характеру діяльності та зростанню емоційного забарвлення й особистісної ваги для суб’єкта; функціональному задоволенню, розширенню поля можливих маніпуляцій з мовним і мовленнєвим матеріалом. Характер ігрової мотивації стимулює учня до повторення ігрового циклу чи вправи для поліпшення результату, отриманого в попередній грі, за рахунок вдосконалення ігрових і мовленнєвих навичок. Таким шляхом можна досягти підвищення повторюваності мовних одиниць в індивідуальному досвіді учня без збільшення обсягу навчальних матеріалів. Крім того, на основі одного і того самого мовного матеріалу можна створювати різні типи ігор, що дозволить зберегти час учителя на підготовку навчальних матеріалів. КМІ дозволяють учням повторити чи вивчити певний матеріал, узагальнити й усвідомити правила в системі, у нових зв’язках, що сприяє глибшому засвоєнню матеріалу, їх можна будувати на сучасному матеріалі різного рівня труднощів, що дає можливість здійснювати індивідуальний підхід до учня, забезпечити участь в одній і тій самій грі дітей різного рівня знань. Характер ігрової мотивації стимулює учня до повторної роботи з однією грою або циклом ігор з метою покращення результатів за рахунок вдосконалення ігрових, а відтак і мовленнєвих навичок [5].

Захоплення грою та бажання виграти сприяє зосередженню над способом вирішення конкретного завдання, а бажання бути кращим є сильним активізуючим учнів стимулом для подолання перешкод у ході гри, для суперництва, незалежно від того, хто є конкурентом (інший учень чи герой анімаційної гри).

КМІ можна використовувати як на заняттях для організації спілкування за схемою «людина – комп’ютер – людина», так і з метою заміни вчителя в певній мірі під час самостійної роботи за схемою «людина – комп’ютер». Тому КМІ можуть бути автономними, тобто самодостатніми в межах поставленої мети, і неавтономними, тобто бути частиною навчально-методичного комплексу.

КМІ структурно складаються з:

- *ігрового середовища* – це сукупність об’єктів, зв’язків у грі та правил їх змінення;
- *взаємодії з гравцем* – сукупність засобів зміцнення ігрового середовища (клавіатура, миша, дисплей);
- *оцінки ігрової ситуації* – співвідношення умов, які визначають мету гравця (система балів, опис початкової і фінальної ситуації).

В.Г. Захарченко засобами КМІ вважає рольове спілкування, проблемно-ігрову ситуацію, ігрову дію, спосіб побудови гри – сюжет складання [6].

Для детальнішого виявлення специфіки КМІ та встановлення їх місця у навчальному процесі знадобилося створення їх методичної класифікації.

В основу методичної класифікації КМІ ми пропонуємо покласти комплекс параметрів М.Г. Євдокимової, що враховують характеристики ігор як таких, дидактичних ігор, мовних і комп’ютерних ігор. Дослідниця ігри характеризує за: *характером взаємодії* – змагання з персональним комп’ютером (ПК), між учасниками через ПК, з самим собою через ПК, співпраця; *локалізацією мотивуючого фактора* – ігрова ситуація (орієнтація на результат або на процес), зміст інтелектуальної задачі (орієнтація на процес або на результат); *кількістю учасників*: індивідуальні, парні, колективні ігри. Дидактичні ігри вона характеризує:

- *за місцем гри в навчальному циклі* – презентація, тренування та повторення;
- *щодо залежності структури гри від тематичної віднесеності навчального матеріалу* – залежні та незалежні;

Комп’ютерні ігри М.Г. Євдокимова вирізняє за:

- *призначенням і способом конструювання* – вправи, перетворені в комп’ютерні ігри; мовні ігри, адаптовані до комп’ютера; розважальні комп’ютерні ігри з навчальним завданням;
- *характером наочності* – вербальні засоби наочності (контекстні, неконтекстні; одномовні, двомовні); невербальні засоби наочності (статичні, динамічні; озвучені, неозвучені; змішані);
- *характером коду при формуванні відповіді* – вербальні та невербальні;

– *способом вводу відповіді* – за допомогою клавіатури, «миші», джойстика, дотику до екрану, промовляння;

– *способом реалізації зворотного зв'язку* – шрифт, колір, геометричні форми, функціональні зони, вставки, вилучення, заміна, мерехтіння, звуковий сигнал, рамки, графіка, мультиплікація, коментування, підрахунок балів, відсутність реакції (свідчення неправильної відповіді).

Мовні ігри автор поділяє відповідно до: *аспекту мовного матеріалу* – на фонетичні, орфографічні, лексичні, граматичні; *характеру лінгвістичних асоціацій* – на парадигматичні або синтагматичні; *характеру володіння матеріалом і відповідні об'єкти засвоєння* – на рецептивні та репродуктивні; *провідних розумових операцій як засобів засвоєння мовленнєвих операцій* – на об'єднання (узагальнення, генералізація, групування, класифікація), перетворення (заміна, реконструкція, перекодування, розширення, звуження, редукція, інтерполяція), виділення (диференціація, встановлення схожості, деталізація) [5, с. 8–10].

Ці характеристики, на думку М.Г. Євдокимової, проявляють функціональну співставленість мовних вправ, які використовуються в навчанні АМ з певними дидактичними КМІ і їх взаємозалежність [5, с. 10].

Беручи за основу всі наведені вище класифікації ігор ми поділяємо КМІ для навчання АМ за:

1) **метою і завданням** на *аспектні* КМІ (фонетичні, лексичні, граматичні); *мовленнєві* КМІ (для ознайомлення з новим мовним матеріалом, для тренування матеріалу на рівні речення, для організації практики у вживанні мовного матеріалу на рівні фрази, для контролю засвоєння вивченого, для формування навичок і вмінь); *контролюючі* КМІ;

2) **формою проведення** на *ситуативні* КМІ (симуляції, рольові ігри, ділові ігри); *КМІ-змагання*; *інтелектуальні* КМІ (ребуси, кросворди, пазли і т.д.); *ігри-взаємодії*;

3) **способом організації** на КМІ з *опорами/без опор*; *усні КМІ/письмові*; *імітаційно-моделюючі/креативно-творчі*; з *рольовим компонентом/без рольового компоненту*;

4) **ступінню складності** на *прості* КМІ (моноситуаційні); *складні* КМІ (поліситуаційні);

5) **кількістю учасників** на *парні, індивідуальні, групові* КМІ;

6) **рівнем самостійності гравців** на *керовані КМІ, частково-керовані КМІ, вільні КМІ* (КМІ з мінімальним керуванням);

7) **характером операцій** на *комбінаторні КМІ, КМІ на підстановку, трансформаційні КМІ, імітаційні КМІ, КМІ на звуження/розширення, КМІ на завершення, відповіді на питання, виділення/диференціація, КМІ на об'єднання мовленнєвих зразків*;

8) **характером наочності** на *вербальні засоби наочності, невербальні засоби наочності*;

9) **способом вводу даних** на КМІ, введення даних, у яких відбувається за допомогою *клавіатури, миші, джойстика, дотику до екрану чи промовляння*;

10) **способом реалізації зворотного зв'язку** на КМІ з використанням у зворотному зв'язку текст, звук, колір, графіку (статичні об'єкти, динамічні об'єкти чи мультиплікація); КМІ із підрахунком чи без підрахунку балів; КМІ з таймером чи без нього;

Підсумовуючи все сказане, можемо зробити висновок, що КМІ у навчанні АМ повинні використовувати всі дидактичні можливості ПК, бути органічно пов'язаними з програмою, цікавими та ефективними для навчання, забезпечувати зворотний зв'язок, економити час і сили викладача та використовуватися для формування англійських умінь і навичок, які потребують багато часу та велику кількість вправ.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой : Книга для учителя / Н.П. Аникеева. – М. : Просвещение, 1987. – 144 с.
2. Асоянц П.Г. Основы методики створення і застосування комп'ютерних програм у навчанні іноземних мов: Навч. посібник / П.Г. Асоянц, Г.С. Чекаль, П.І. Сердюков. – К. : КДППМ, 1993. – 108 с.
3. Башмаков А.И. Разработка компьютерных учебников и обучающих систем / А.И. Башмаков, И.А. Башмаков. – М. : Дрофа, 2003. – 154 с.
4. Григорьева Т.В. Компьютеры в преподавании иностранных языков / Т.В. Григорьева, О.А. Мерцалова // Иностранные языки в школе. – 1991. – № 3. – С. 99–111.
5. Евдокимова М.Г. Проблема использования компьютерных языковых игр в работе над рецептивной лексикой : автореф. дис. ... канд. пед. наук / М.Г. Евдокимова. – М., 1992. – 27 с.
6. Захарченко В.Г. Формування зв'язного мовлення дітей старшого дошкільного віку засобами сюжетно-рольової гри: автореф. дис. ... канд. пед. наук / В.Г. Захарченко. – К., 1997. – 24 с.
7. Компьютерная технология обучения. Словарь-справочник / Под ред. В.И. Гриценко, А.М. Довгялло, А.Я. Савельева. – К. : Наукова думка, 1992. – 344 с.
8. Поляков В.М. О классификации компьютерных программ для обучения иностранным языкам в инженерно-педагогическом вузе / В.М. Поляков // Высокие технологии в педагогическом процессе: Тезисы докладов III международной научно-практической конференции, 30–31 января 2002г. Том 2. – Н. Новгород : ВГИПА, 2002. – С. 73–74.
9. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка (из опыта работы): Пособие для учителя / М.Ф. Стронин. – М. : Просвещение, 1981. – 112 с.
10. Сухолуцкая М.Э. Обучение устной английской речи в первом классе школ с углубленным изучением иностранных языков: дис. ... канд. пед. наук / М.Э. Сухолуцкая. – К., 1988. – 251 с.