

можна зробити висновок, що ринкова економіка в Україні потребує ретельної структурної перебудови. Складність виконання цього завдання полягає у тому, що вирішення його потребує, по-перше, швидкісного переходу до ринку, по-друге – виходу економіки з кризи. Саме на це необхідно звертати увагу обираючи стратегію переходу до ринкової економіки.

**Список використаних джерел:**

1. Бобров В. Я. Основи ринкової економіки / В. Я. Бобров. – К. : Либідь, 1995. – 234 с.
2. Рывок в рыночную экономику. Реформы в Украине: взгляд изнутри / Л. Хоффманн, А. Зиденберг [и др.]; под ред. Л. Хоффманна, А. Зиденберга. – К. : Феникс, 1997. – 303 с.
3. Соловьёва А. А. Внешняя торговля Украины в условиях формирования рыночной экономики / А. А. Соловьёва. – М. : Дашков и К, 2009. – 167 с.
4. Пахомов Ю. М. Глобализация и экономика Украины / Ю. М. Пахомов, Д. Г. Лукьяненко. – К. : Основа, 2003. – 775 с.

*Ольга Леонтьєва*

*Науковий керівник: викл. Веремієнко В. О.*

**ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ПРОГРАМ  
ДЛЯ РОЗВИТКУ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ**

*Інтерактивні комп'ютерні навчальні програми –  
невід'ємна частина у навчанні школярів.*

Стаття присвячена проблемі використання ігрових комп'ютерних програм для розвитку молодших школярів. У сучасному світі величезне значення надається всебічному розвитку дитини. У хід ідуть розвиваючі іграшки, книжки та багато іншого і, звичайно, технічний прогрес не залишається осторонь. Малюки з раннього віку тягнуться до комп'ютерів, планшетів і смартфонів, які бачать в руках у дорослих. Деякі вважають, що вони приносять лише шкоду, однак і дані гаджети можуть приносити користь, якщо встановити на них розвиваючі програми для дітей. Суперечки у даному питанні виникають досить часто, що й спричиняє його актуальність.

До основних видів комп'ютерних навчальних програм належать:

- 1) електронний посібник – навчальний посібник у віртуальному вигляді. Від паперових посібників зазвичай він відрізняється особливим стилем текстового матеріалу, адаптованим для легшого сприймання;

2) комп'ютерний підручник – програмно-методичний комплекс, що забезпечує можливість самостійно засвоїти навчальний курс або його розділ. Поєднує особливості підручника, довідника, задачника та лабораторного практикуму;

3) програми контролю – програмні засоби, призначені для перевірки та оцінювання знань, умінь і навичок;

4) тренажери – засоби формування та закріплення навичок, перевірки досягнутих результатів;

5) ігрові програми – засоби, що забезпечують додаткові до навчальних програм дидактичні можливості. Найефективнішими є ділові ігри, орієнтовані на розв'язання складних однотипних завдань групами учнів;

б) предметно орієнтовані середовища – програми, які моделюють мікро- та макросвіти, об'єкти певного середовища, їхні властивості, співвідношення між об'єктами, операції з ними. Навчальне моделювання сприяє унаочненню навчання, а вивчення процесів у їх динаміці – більш глибокому та свідомому засвоєнню навчального матеріалу.

Найбільш доцільними у використанні при роботі з молодшими школярами є ігрові програми, вони є досить вагомим стимулюючим фактором, що спонукає дитину до знань.

Розглянемо особливості ігрових програм на прикладі деяких з них.

- «Світ букв» – азбука для дітей. Багато розвиваючих програм для дітей сьогодні випускаються для пристроїв, що працюють на платформі «Андроїд». Адже маленькій дитині набагато легше буде впоратися з сенсорним управлінням, ніж з мишкою і клавіатурою. «Світ букв» – якраз така гра. Вже з двох років малюк зможе вивчати букви і запам'ятовувати слова. Але і для шестирічної дитини програма може бути актуальною, якщо вона ще не встигла засвоїти алфавіт. Ну, а якщо для неї букви – тема пройдена, то вона зможе перевірити свої знання і трохи розважитися, складаючи пазли.

- «Порахуй-но». Гра вчить основам обчислень. Дитина зможе засвоїти додавання і віднімання чисел в межах десяти, а також десятків. Перевірити, наскільки були засвоєні отримані знання, можна за допомогою контрольної роботи. Хороший момент: після її виконання можна побачити, які завдання були розв'язані правильно, а які – ні, переглянути результати рішень і отримати оцінку. Кількість прикладів і час, відведений на їх виконання, може змінювати користувач, а от самі вони генеруються автоматично. Програма відрізняється музичним супроводом і звуковими ефектами.

- «МетоFace». Розвиваючі комп'ютерні програми для дітей можуть бути спрямовані не тільки на навчання чого-небудь. Приміром, МетоFace розвиває увагу і пам'ять. Суть гри знайома багатьом. Сценарій гри МетоFace відомий – на полі закритих карток шукати пари. Розвиває

пам'ять і реакцію у дітей і дорослих. Враховується час, витрачений на перемогу, ведеться журнал рекордів. Відмінністю від аналогів є можливість користувачеві змінювати набір картинок для пар.

- «Чебурашка». Займатися з давно знайомим мультиплікаційним героєм буде дуже цікаво для дітей. Розвиваючі програми не завжди відрізняються барвистим дизайном, з великим задоволенням малюки пограють разом з Чебурашкою. І батькам не варто турбуватися – в ігровій формі їх дитина зможе вивчити багато нового. У цій серії зібрані чотири різних навчальних гри: 1) «Що? Як? Чому?». Для дітей старше п'яти років. Дитина буде грати в ролі капітана команди в Клубі казкових знавців. Інші її члени – Чебурашка, Гена, Шапокляк і Лариска. Приз – Кубок мудрості. 2) «Чебурашка в зоопарку». Мавпи розібрали на гвинтики Шапоклякмобіль і розтягнули їх по різних кутах зоопарку. Мета Чебурашки і Гени – зібрати машину, адже інакше стара не залишить їх у спокої. Однак, щоб зробити це, їм потрібно відгадати багато загадок і зіграти в розумні ігри з хитрими мавпочками. Елементи гри призначені для тренування пам'яті, логічного мислення, спостережливості, аналітичних здібностей, реакції і моторики. Підійде для дітей від 6 років. 3) «Чебурашка вчить англійську». Актуальний додаток для дітей. Розвиваючі ігри, програми, спрямовані на вивчення іноземних мов, сьогодні, як ніколи, популярні. Всі батьки прагнуть до того, щоб їх дитина отримала гарну освіту і «вибився в люди». З шести років малюк може займатися разом з улюбленими героями мультфільму. Шапокляк, як завжди, будує підступи, а дитина повинна допомогти Чебурашці і Гені вийти зі складних ситуацій. В процесі гри вона вивчить 250 нових слів і зіграє у 19 міні-ігор. 4) «Будиночок для Чебурашки». Корекційно-розвиваюча програма для дітей рідко включає в себе комп'ютерні ігри. В основному вона побудована на живому спілкуванні. Однак деякі елементи цілком можуть бути використані і в такій роботі. Наприклад, можна взяти задачки з цієї гри. А вже вдома дитина зможе пройти її повну версію, адже будувати будиночок для улюбленого героя дуже весело і цікаво.

З огляду на сказане можна зробити висновок, що комп'ютерні ігри – програмні засоби, що дають змогу спрямовувати діяльність дитини на досягнення певної дидактичної мети в ігровій формі. Вони не ізольовані від педагогічного процесу, пропонують їх поряд із традиційними іграми і навчанням, доповнюючи їх, входячи в їхню структуру, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями. У комп'ютерних іграх подають ті елементи знань, які у звичайних умовах і за допомогою традиційних засобів дидактики зрозуміти або засвоїти важко чи неможливо. Тому, можна зробити висновок, що ігрові комп'ютерні програми під час використання у навчанні молодших школярів приносять лише користь при правильному застосуванні та врахуванні вікових особливостей дітей.

**Список використаних джерел:**

1. Беспалько В. П. Освіта та навчання за участю комп'ютерів (педагогіка третього тисячоліття). – М. : Воронеж: Видавництво НВО «МОДЕК», 2002.
2. Нікітіна І. М. Урок англійської мови з використанням нових інформаційних технологій // Інтернет-журнал Фестиваль педагогічних ідей «Відкритий урок», 2004 – 2005. (<http://festival.1september.ru/articles/213950/>)

*Марина Лисокінь*

*Науковий керівник: к. соц. н., доц. Бержанір А. Л.*

**ПРОБЛЕМА ДУШІ У ФІЛОСОФІЇ**

Щось таємниче і незвідане криється в цьому багатогранному понятті «душа». Всі чули про неї, але ніхто її не бачив, всі ніби знають про це, але кожен трактує її по-своєму. Багато хто з науковців і філософів задумуються над цим питанням, створюють гіпотези, сперечаються, але ніхто не може достовірно сказати, що таке душа.

В первісні часи люди уявляли душу, як двійника людини, який може виходити з тіла при станах трансу або ж сну. Найпоширенішою гіпотезою про первісну форму релігії дотепер, була теорія анімізму Е. Тайлора. В окремих народів існувало уявлення про переселення душ у нові тіла. Анімізм характеризує племена, які стояли на дуже низьких шаблях розвитку людства, але глибоко видозмінюється при переході до високої сучасної культури [1, с. 86].

Серед античних філософів також не було єдиної думки. Одним з принципових моментів Піфагорового вчення була віра у «переселення» душі після смерті людини з одного тіла в інше. Згідно з ученням Піфагора, після смерті людська душа не може одразу звільнитися від гріхів своїх, тому повинна вселитись в інше тіло, в якому продовжує свій шлях до очищення і порятунку. Душу Демокріт вважав смертною, коли людина вмирає, атоми душі полишають її і розсіюються у просторі. Боги, за Демокрітом, – це особливі з'єднання вогненних атомів, які нелегко руйнуються, але все ж вони не вічні. Вони здатні позитивно або негативно впливати на людину, подаючи людині ті чи інші знаки [2, с. 55].

Філософ Платон розділяв поняття душі та тіла, натомість Арістотель навпаки – поєднував душу та тіло як одне ціле. Отож платонівські ідеї щодо душі та тіла є далекі від істини, а от ідеї Арістотеля – близькими. Можливо саме тому ці ідеї були сприйняті європейським світом.

Епіку визнавав наявність нескінченного числа світів у безмежному просторі. Душа також складається з атомів, особливо тонких і розсіяних по