

Біометричні показники плодів *Ledum palustre* перебувають у прямопропорційній залежності від збільшення кількості лужногідролізованого азоту в ґрунті на території Правобережного Полісся України.

Отже, збільшення лужногідролізованого азоту в ґрунті сприяє покращенню біометричних показників *Ledum palustre*. Для росту пагона оптимальна кількість досліджуваної речовини становить 9,2-10,7 мг на 100 г повітряно сухого ґрунту., листків – 6,4-9,2. Для плодоношення збільшення вмісту лужногідролізованого азоту в ґрунті дає позитивний результат. Визначення біометричних даних є важливим для вивчення видів рослин. Хімічний аналіз ґрунту на місцях зростання виду дає можливість для розвитку морфології рослин. Встановлення біометричних даних рослин на території їх місцезростання відкриває нові методи для вивчення систематики та біогеоценології досліджуваних видів.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Лакин Г. Ф. *Биометрия*. — М.: Высшая школа, 1990. — 352 с
2. Урманцев Ю.А. *О статистической сущности биологических объектов. Основные приемы биометрии // Физиол. растений*. — 1967. Т. 14. № 2. — С. 342-358.

Ємченко М.М.

ІМІТАЦІЙНЕ МОДЕЛЮВАННЯ ПЕДАГОГІЧНИХ СИСТЕМ ЧЕРЕЗ ДИДАКТИЧНУ ГРУ

В статті досліджується дидактична гра як активна навчальна діяльність по імітаційному моделюванню систем, явлених, процесів, а також майбутньої професійної діяльності. Система дій в дидактичній грі визначається як мета пізнання з суттєвим ознакою - чітко поставленою метою навчання і відповідним їй педагогічним результатом і мотивацією навчально-пізнавальної діяльності, які мають тенденцію переносу акценту з навчальної діяльності викладача на пізнавальну діяльність студента і пов'язані з реалізацією принципу активності особистості в навчанні і професійному самостверженні.

Можливість пізнання не тільки мовного, але й предметного змісту робить використання дидактичної гри на заняттях з іноземної мови особливо актуальним. Це обумовлено необхідністю більш глибокого ознайомлення студентів з предметною і соціальною дійсністю країни, мова якої безпосередньо вивчається, що, в свою чергу, забезпечить в навчанні іноземних мов реалізацію інтеркультурного підходу.

Вчені звертають увагу на обов'язково властивий грі мотиваційний заряд: «гра — це діяльність, мотив якої полягає не в результаті дії, а в самому процесі», — зазначає О.М.Леонтьєв [2]. Тобто, гра — це вид діяльності, який власне своїм процесом викликає інтерес у учасників.

Інтерес, як відомо, тісно пов'язаний з емоційною сферою людини (О.М.Леонтьєв, Г.І.Щукіна, П.М.Якобсон). Гра, викликаючи інтерес до діяльності і спілкування, виконує «мотиваційну функцію» і тому розглядається як «емоційний стимул», — висловлює М.Г.Яновська. [5].

Реалізація цієї тези в навчанні іноземних мов допомагає уникати сухості і формалізму на заняттях, внутрішньо розкріпає учасників спілкування, створює і підтримує у студентів пізнавальний інтерес до предмету.

Гра визначається і як психологічний еквівалент творчої діяльності, оскільки вона являє собою низку проблемних ситуацій пізнавального, практичного і комунікативного характеру. Виступаючи психологічним аналогом творчості, гра формує індивідуальний досвід такої діяльності, що суттєво важливо для професійної підготовки майбутнього вчителя іноземної мови.

Стосовно процесу навчання термін «гра» в більшості випадків трактується як модель явищ, що вивчаються (В.М.Кларін, П.І.Підкасистий, Ж.С.Хайдаров, М.С.Смирнова, Г.М.Фралова та ін.): «Гра — це активна самостійна діяльність студентів щодо імітаційного моделювання систем, що вивчаються...» [1].

Імітаційне моделювання — це досить новий науковий напрямок, потреба в якому виникла в зв'язку з розвитком складних процесів, систем і необхідністю керувати ними.

Американський дослідник Р.М.Шеннон визначає імітаційне моделювання як «процес конструювання моделі реальної системи і проведення експериментів над цією моделлю з метою або зрозуміти поведінку системи, або оцінити... різні стратегії, які забезпечують функціонування даної системи» [4]. Тобто, імітаційне моделювання — це процес, який поєднує і конструювання моделі, і аналітичне застосування моделі для вивчення будь-якої проблеми.

Принцип імітаційного моделювання з метою навчання передбачає конструювання моделей, які відображають у спрощеному вигляді об'єкт реальної дійсності. Вибір такого об'єкту повинен бути обумовлений цілями навчання.

Виходячи з того, що головною метою навчання іноземних мов є комунікативна мета, призначення гри, на нашу думку, повинно полягати в уподібненні процесу навчання процесові спілкування. Безперечним є факт спрощення процесу навчання порівняно з процесом комунікації. Разом з тим, за основними параметрами він повинен бути подібним до комунікації. Методичне значення цієї адекватності обумовлено, насамперед, двома головними факторами: 1) явищем переносу і 2) явищем мотивації. — Таке бачення висловлює Є.І.Пасов.

Перенос, як відомо, забезпечується усвідомленням (актуальним або інтуїтивним) адекватності умов навчання умовам застосування результатів навчання. Тому, «щоб перенос із навчального процесу в реальне життя був дійсно успішним, робота в аудиторії повинна якомога точніше імітувати умови природного мовного спілкування» [3].

Мотивація, на думку Є.І.Пасова, також забезпечується тим, якою мірою моделюється в процесі навчання характер спілкування.

У психології спілкування розглядається як один з видів діяльності: «...Мовленнєва діяльність, діяльність спілкування взагалі, являє собою такий же вид діяльності як... продуктивна і пізнавальна діяльність, вона в психологічному відношенні має таку ж принципову організацію», — підкреслює О.М.Леонтьєв. але він зазначає також, що спілкування не завжди виступає самостійною

діяльністю, тобто воно може бути такою, але може виступати і компонентом, складовою частиною (і водночас умовою) іншої, некоммукативної діяльності [2].

Важливою характеристикою спілкування, на думку психологів, є його соціальна сутність. Спілкування розглядається як форма взаємодії людей в процесі реалізації їхньої суспільно-коммукативної діяльності як діяльність з вирішення завдань соціального зв'язку. Підкреслюючи соціальний характер спілкування, О.М.Леонтьєв визначає, що спілкування — це процес або процеси, які здійснюються усередині певної соціальної спільності — групи, колективу, суспільства в цілому, процеси, за своєю сутністю не міжіндивідуальні, а соціальні. Вони виникають з огляду на суспільні потреби, суспільну необхідність. Спілкування — це те, що забезпечує колективну діяльність. Соціальність спілкування, — продовжує далі свою думку О.М.Леонтьєв, — в тому, що воно відображає або реалізує суспільні відносини [2].

Основою моделювання в грі є аутентична ситуація, яка характеризується наявністю інформаційної прогалини або дефіциту інформації, коли партнери, як правило, не знають або не здогадуються про мовленнєві наміри один одного і роблять спроби під час спілкування ліквідувати цей дефіцит або прогалину інформації.

Важливим, на наш погляд, є той факт, що технологія парної гри, поряд з моделюванням аутентичних умов спілкування, в значно більшій мірі, ніж інші соціальні форми гри, спрямована на реалізацію само- і взаємонавчання.

До початку взаємодії в парі студент володіє певним обсягом знань. Відому інформацію він передає партнерові і отримує від нього нові відомості. В процесі такої діяльності кожен член групи збільшує обсяг своїх знань з допомогою партнера.

В основу моделювання була покладена аутентична ситуація, яка характеризується ознакою "інформаційної прогалини", коли мовленнєві партнери не знають про коммукативні тенденції один одного і роблять спроби під час спілкування ліквідувати дефіцит інформації.

Емоційно забарвлені взаємовідносини в грі стимулюють пізнавальну активність студентів і, навпаки, низький рівень емоційної насиченості соціально-педагогічного середовища, перевага негативних емоцій перешкоджають її розвитку.

Доведено, що емоції благотворно впливають на засвоєння предмету: емоційне піднесення збільшує швидкість сприйняття інформації, забезпечує міцність і тривалість її засвоєння, і, головне, не тільки у цілісному вигляді, але й у деталях.

Спілкування студента з партнерами з приводу вирішення ігрової проблеми, таким чином, завжди є емоційно забарвленими, викликає в учасників складну гаму емоційних переживань, що сприятливо позначається на розвитковій інтелектуальній сфері особистості, збагачує студентів певним емоційним досвідом.

Гра виконує і соціально-психологічну функцію, яка породжує необхідність реалізації власного "Я", ствердження своєї особистості. Ця функція спрямована на узгодження і координацію взаємодії студентів у спілкуванні при вирішенні ігрової проблеми. В грі відбувається з'ясування і коректування позицій, відпрацьовуються навички соціальної взаємодії, формується новий погляд на те чи інше питання у навчанні.

Спираючись на зображення параметрів і функцій реальної комуникації стає можливим визначити дидактично-коммукативну гру як модель природного спілкування, яке організує викладач для імітації процесу реальної комуникації.

Психолого-дидактичний і методичний потенціал цієї форми гри полягає в тому, що вона, по-перше, дозволяє адаптувати навчання до рівня розвитку і мовної підготовки кожного члена навчальної групи, по-друге, показує відразу учасникам гри досягнення і труднощі в навчанні, і, по-третє, дає можливість надавати студентові вчасну допомогу.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Кларин М.В. *Инновационные модели обучения в современной зарубежной педагогике. // Педагогика. – 1994. - № 5. – С. 104 – 109.*
2. Леонтьев А.Н. *Деятельность. Сознание. Личность. – М.: Политиздат, 1975. – 304 с.*
3. Пассов Е. И., Двуреченская Т. А. *Концепция высшего профессионального педагогического образования (на примере иноязычного образования) — Липецк: ЛГПИ, 1998. — 67 с.*
4. Шеннон Р. *Имитационное моделирование систем – искусство и наука: Пер. с англ. / Под ред. Е.К.Масловского. – М.: Мир, 1978. – 418 с.*
5. Яновская М.Г. *Эмоциональные аспекты нравственного воспитания : книга для учителя - М.: Просвещение, 1986.- 160 с.*

Єленіна З.І.

ДО ПИТАННЯ ПРО СЕМАНТИЧНУ ЕВОЛЮЦІЮ ЛЕКСИЧНИХ ОДИНИЦЬ У ФРАНЦУЗЬКІЙ МОВІ

Общество, в котором мы живем, находится в постоянном развитии. Наша речь, язык, на котором мы говорим, столь же динамичны, они изменяются не только внешне, происходит постепенная трансформация значений лингвистических единиц и выражений. Это явление называется семантической эволюцией, одним из основных путей обогащения лексики любого языка.

Мова і мовлення є живим надбанням, що знаходиться у неупинній еволюції. Всі мови перебувають у постійному розвитку, жодна з них не може весь час залишатися ідентичною до тієї, якою вона була раніше. Лише так звані «мертві» мови, якими припинили користуватися, залишаються без змін. Однією з таких мов прийнято вважати латинську. Через те, що вона так і не припинила вживатися свого часу, вона не перестала існувати, але її форми модифікувалися і тому розмаїттю мов-діалектів, на які вона перетворилася, дали специфічні назви: каталонська, іспанська, французька, італійська, португальська окситанська, румунська