

**MYRONENKO Iona Evgeniivna,**

Student of fourth year, field of study – «Preschool education» Department of Preschool Education, Bohdan Khmelnytsky National University at Cherkasy

e-mail: ilonamyronenko@ukr.net

### **PLAYING TECHNOLOGIES IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF KINDERGARTEN**

**Summary.** *Introduction. A significant role in the development and upbringing of the child belongs to the game - the most important type of child. It is an effective means of identity formation preschoolers that meets the needs and interests of children. Game in the educational process of children's educational establishment is not only used to form certain knowledge, but also for the formation of moral values. Gaming experience left a deep impression in the mind of the child, contribute to the development of good feelings. The game reveals the inner world of the child, the level of moral development.*

**Purpose.** *Expand the concept of children's games, gaming technology, their importance in different age periods and the role of the teacher in them.*

**Results.** *The game is an activity that emerged in response to the needs of the communities in which children live and active members who are expectant. The content of the game is organically linked with the life, work and behavior of adult members of society. Plots of games are very diverse and reflect the realities of life. They vary depending on the specific conditions of life, from entering the child into the surrounding reality, its outlook. Teacher in his work uses a variety of gaming technologies aimed at the moral development of children. The term "game technology" includes a fairly large group of methods and techniques of teaching process in the form of various educational games.*

**Conclusion.** *So, the game is one of the main functions of intellectual, aesthetic, physical, moral and psychological development. It is an integral part in the life of a preschooler, and depending on how caregiver direct game, which uses gaming technology in the educational process depends on the full development of the individual.*

**Keywords:** *game, game technology, game plot, items – substitutes, moral education.*

*Одержано редакцією 22.05.2016  
Прийнято до публікації 26.05.2016*

**УДК 37 (09) (477)**

**КЛИМЕНКО Юлія Анатоліївна**

кандидат педагогічних наук, старший викладач  
кафедри соціальної педагогіки та соціальної роботи  
Уманського державного педагогічного університету  
імені Павла Тичини

e-mail: klymenkoudpu@gmail.com

### **МОВА «ВОЛАПУК» В ІСТОРІЇ ВИНИКНЕННЯ МІЖНАРОДНИХ ПЛАНОВИХ МОВ**

**Анотація.** *У статті висвітлено процес створення міжнародної планової мови «волапук» як помітного явища в історії світової інтерлінгвістики. З'ясовано, що першими відчутними результатами у створенні справжніх планових мов у 70-х роках XIX століття стала мова «волапук», автором якої став католицький прелат з Баварії, відомий поліглот, розробник «всесвітнього алфавіту» Йоганн Мартін Шлейер.*

**Ключові слова:** *міжнародні планові мови, інтерлінгвістика, волапук, Й. Шлейер есперанто.*

**Постановка проблеми.** *Людство завжди намагалося знайти або створити міжнародну мову. У такій якості розглядалися в різні періоди грецька, латинська, французька мови. Але усі вони не могли залишитися мовами міжнародними, оскільки кожна з них тісно пов'язана з національними особливостями, традиціями, історією народу. Поступово прийшли до переконання, що жодній з існуючих мов не судилося бути мовою міжнародною хоч б тому,*

що тоді один народ поглинув би інші. Внаслідок цього виникла ідея створення мови штучної – так званої нейтральної.

Першими відчутними результатами у створенні справжніх планових мов у 70-х роках XIX століття стала мова «волапюк», автором якої став католицький прелат з Баварії, відомий поліглот, автор «всесвітнього алфавіту» Йоганн Мартін Шлейер.

**Аналіз останніх публікацій.** Проблема необхідності та розвитку міжнародних планових мов як соціально-культурного, інтерлінгвістичного феномену знайшли відображення у працях Є. Бокарева, Ю. Дмитрієвської-Нільсон, Б. Колкера, А. Королевича, А. Короля, С. Кузнецова, Д. Лук'янець, Г. Махоріна, А. Мельникова та ін. Проте більшість з наукових праць тільки побічно стосуються досліджуваної теми та мають фрагментарний характер.

**Мета** статті – висвітлити процес створення міжнародної планової мови «волапюк» як помітного явища в історії світової інтерлінгвістики.

**Виклад основного матеріалу.** Історія світової культури знає немало спроб знайти взаємозуміння за допомогою створення єдиної штучної мови. З-поміж найбільш відомих проєктів міжнародних мов, які залишили помітний слід в історії вітчизняної та зарубіжної інтерлінгвістики – проєкти давньогрецького філософа Платона (427–347 рр. до н.е.), грецького лікаря-дослідника, хірурга і філософа римської доби Клавдія Галена (II століття), іспанського філософа, просвітника-гуманіста і педагога Луїса Вивеса (1492–1540), каталонського філософа і письменника Раймунда Луллія (1235–1315), арабського шейха Мухмеддіна (II століття) та ін.

Міжнародною мовою середньовіччя була латинь. В середні віки класична латинь стає мовою науки, школи, церкви і міжнародних відносин. Нейтральна латинь, що не належала більше якій-небудь нації, упродовж декількох сотень років в певній мірі виконувала функції міжнародної письмової мови, а в деяких колах освіченого суспільства – навіть розмовної мови. У XVII ст. латинська мова втрачає своє міжнародне значення і поступово витісняється літературою на національних мовах [8, с. 77].

У другій половині XVII століття були створені так звані пазиграфії (термін «пазиграфія» для позначення міжнародної смислової писемності ввів Ж. де Мемье в 1797 р. в одній зі своїх робіт, присвячених цьому питанню), тобто письмові міжнародні знаки. Проєктів і спроб створення міжнародної мови у формі пазиграфій було немало (А. Рензі, В. Генслоу, М. Пец, І. Грім, С. Івіцевич, Ф. Жульєн, І. Ру, А. Бахмайр та ін.) [1, с. 17–24].

Проте усі пазиграфічні спроби закінчилися невдачею і стали поступатися місцем спробам фонетичним. Люди дійшли висновку, що немає необхідності утрудняти себе «мертвими» мовами, коли ті ж самі знаки відмінно можуть виконувати свою роль у формі слів. У XVI–XVII ст. проблему міжкультурної комунікації засобом створення штучних мов намагалися розв'язати видатні філософи, учені і художники того часу: Томас Мор, Томазо Кампанелла, Ян Амос Коменський, Френсіс Бэкон, Рене Декарт, Ісаак Ньютон, Готфрід Лейбніц і багато інших. Великі гуманісти XVIII століття рахували створення штучної мови основною умовою об'єднання народів світу.

У XVII ст. були спроби створити спільну мову для усіх слов'ян – міжнародної слов'янської мови. Перша слов'янська азбука була створена в 863 р. слов'янськими просвітниками братами Кирилом (близько 827–869 рр.) і Мефодієм (близько 815–885 рр.).

У XVIII ст. проблемами універсальної мови займалися багато інших учених і державних діячів: Франсуа Марі Аруе, Шарль Луї Монтеск'є, Дені Дідро, П'єр Луї Моро де Мопертюї, Анре Марі Ампер, Жюль Верн, Катерина Велика та ін. [3, с. 8; 4, с. 29].

На початку XIX ст. з'явився проєкт «музичної» міжнародної мови Жана Франсуа Сюдра (1787–1862), названого автором «сольресоль».

Надуманість і надмірну штучність пропонованих проєктів загальної мови піддав різкій критиці французький філософ Шарль Ренувье (1815–1903), який виступив у Міжнародному лінгвістичному товаристві в Парижі з доповіддю «Про інтернаціональну мову в XIX столітті». По суті, він висунув вимогу конструювання мови на базі лінгвістичних явищ, характерних для сучасних мов (принцип *aposteriori*) [3, с. 9].

**MYRONENKO Iлона Evgeniivna,**

Student of fourth year, field of study – «Preschool education» Department of Preschool Education, Bohdan Khmelnytsky National University at Cherkasy

e-mail: ilonamyronenko@ukr.net

### **PLAYING TECHNOLOGIES IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF KINDERGARTEN**

**Summary.** *Introduction. A significant role in the development and upbringing of the child belongs to the game - the most important type of child. It is an effective means of identity formation preschoolers that meets the needs and interests of children. Game in the educational process of children's educational establishment is not only used to form certain knowledge, but also for the formation of moral values. Gaming experience left a deep impression in the mind of the child, contribute to the development of good feelings. The game reveals the inner world of the child, the level of moral development.*

**Purpose.** *Expand the concept of children's games, gaming technology, their importance in different age periods and the role of the teacher in them.*

**Results.** *The game is an activity that emerged in response to the needs of the communities in which children live and active members who are expectant. The content of the game is organically linked with the life, work and behavior of adult members of society. Plots of games are very diverse and reflect the realities of life. They vary depending on the specific conditions of life, from entering the child into the surrounding reality, its outlook. Teacher in his work uses a variety of gaming technologies aimed at the moral development of children. The term "game technology" includes a fairly large group of methods and techniques of teaching process in the form of various educational games.*

**Conclusion.** *So, the game is one of the main functions of intellectual, aesthetic, physical, moral and psychological development. It is an integral part in the life of a preschooler, and depending on how caregiver direct game, which uses gaming technology in the educational process depends on the full development of the individual.*

**Keywords:** *game, game technology, game plot, items – substitutes, moral education.*

*Одержано редакцією 22.05.2016  
Прийнято до публікації 26.05.2016*

**УДК 37 (09) (477)**

**КЛИМЕНКО Юлія Анатоліївна**

кандидат педагогічних наук, старший викладач  
кафедри соціальної педагогіки та соціальної роботи  
Уманського державного педагогічного університету  
імені Павла Тичини  
e-mail: klymenkoudpu@gmail.com

### **МОВА «ВОЛАПУК» В ІСТОРІЇ ВИНИКНЕННЯ МІЖНАРОДНИХ ПЛАНОВИХ МОВ**

**Анотація.** *У статті висвітлено процес створення міжнародної планової мови «волапук» як помітного явища в історії світової інтерлінгвістики. З'ясовано, що першими відчутними результатами у створенні справжніх планових мов у 70-х роках XIX століття стала мова «волапук», автором якої став католицький прелат з Баварії, відомий поліглот, розробник «всесвітнього алфавіту» Йоганн Мартін Шлейер.*

**Ключові слова:** *міжнародні планові мови, інтерлінгвістика, волапук, Й. Шлейер есперанто.*

**Постановка проблеми.** *Людство завжди намагалося знайти або створити міжнародну мову. У такій якості розглядалися в різні періоди грецька, латинська, французька мови. Але усі вони не могли залишитися мовами міжнародними, оскільки кожна з них тісно пов'язана з національними особливостями, традиціями, історією народу. Поступово прийшли до переконання, що жодній з існуючих мов не судилося бути мовою міжнародною хоч б тому,*