УДК 373.542:811.161.2

Мелешко Лілія Володимирівна
здобувач наукового ступеня кандидата педагогічних наук
Житомирський державний університет імені Івана Франка, м. Житомир, Україна
ORCID ID 0000-0003-0480-5693
liliya_meleshko@ukr.net

ФОРМУВАННЯ МОВЛЕННЄВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ З ВИКОРИСТАННЯМ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Анотація. У статті розглянуто теоретичні засади формування мовленнєвої компетентності молодших підлітків з використання комп'ютерних ігор у навчанні української мови та визначено відповідні методичні рекомендації. Уточнено поняття "*мовленнєва компетентність*","*комп'ютерна гра*" з погляду лінгводидактики. Шляхом аналізу і синтезу науково-методичних ідей з'ясовано лінгводидактичні умови мовленнєвого розвитку учнів у процесі українськомовної освіти з використанням комп'ютерних навчальних ігор. На основі інтерпретації власного досвіду розроблення й упровадження таких ігор з української мови узагальнено, що комп'ютерні ігри в поєднанні з традиційною методикою навчання дають змогу значно підвищити продуктивність освітнього процесу, його якісний показник, забезпечують мотивацію навчально-пізнавальної діяльності учнів і сприяють формуванню мовленнєвої компетентності як складника українськомовної підготовки школярів.

Ключові слова: мовленнєва компетентність; комп'ютерна гра; електронна лінгводидактика; методика навчання української мови; інформаційно-комунікаційні технології.

1. ВСТУП

Постановка проблеми. Одним із пріоритетних напрямів розвитку сучасної мовної освіти є вдосконалення навчально-виховного процесу на основі впровадження ідей електронної лінгводидактики. В умовах модернізації змісту і технологій шкільної українськомовної освіти важливою є проблема формування мовленнєвої компетентності учнів у системі методично доцільного використання засад електронної лінгводидактики й можливостей комп'ютерного навчання, що забезпечує інноваційний характер освітнього середовища як джерела інформації, простору для інтерактивного спілкування й особистісного розвитку зростаючої мовної особистості. З огляду на сказане значний розвивальний потенціал мають комп'ютерні навчальні ігри. Вони актуальні вже тому, що дають змогу підвищити мотивацію до навчання української мови й самонавчання, інноваційно забезпечувати мовнокомунікативну підготовку учнів, реалізувати й розвивати їхній творчий потенціал, інноваційний тип мислення.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вивчення наукової літератури свідчить, що питання мовленнєвого розвитку учнів у практиці навчання української мови досліджують З. Бакум, О. Горошкіна, Т. Донченко, С. Караман, О. Караман, Г. Корицька, С. Омельчук, Е. Палихата, М. Пентилюк, О. Потапенко та ін. У роботах цих учених наявні різноаспектні моделі навчальної роботи з формування мовленнєвої компетентності учнів, що свідчить про складність цього питання. Одна з таких моделей базується на використанні інформаційно-комунікаційних технологій (далі – ІКТ) у навчанні української мови. Зокрема, О. Кучерук акцентує на тому, що інтегративні тенденції в процесі українськомовної освіти з використанням ІКТ ведуть до якісно

© Л. В. Мелешко, 2017.

нового рівня організації навчання, як приклад дослідниця називає використання методу електронного моделювання схем речень у методиці дистанційного навчання синтаксису, застосування методу телекомунікаційних проектів у методиці розвитку комунікативних умінь, використання в методиці навчання стилістики технології веб-квесту на основі комплексного поєднання методу проблемного навчання, методу рольової гри та інформаційних ресурсів Інтернету [1, с. 146]. Щоправда, дидактики-філологи недостатньо враховують можливості комп'ютерних ігор у навчанні української мови. Натомість фахівці з комп'ютерних навчальних ігор (А. Думіньш, Л. Зайцева) зазначають, що технологію для створення комп'ютерних ігор варто вибирати залежно від конкретного завдання й наявності доступних ресурсів. Так, для розроблення ігор, які містять багато рухливих об'єктів, найбільш доцільною єFlash. Якщо додаток призначений для мобільних пристроїв, краще використовувати HTML, CSS й AJAX, оскільки більшість модулів plug-in не підтримується. Для створення ігор зі специфічними вимогами до апаратури, які містять багато різнокольорових графічних зображень доцільно використовувати технології Java, Silverligtчи Shockwave, бо вони забезпечують швидку дію. Найбільш популярними є Flash і Java. Технологія Flash уможливлює розроблювати ігри без чи з мінімальними знаннями програмування, хоччасто програє в швидкодії іншим технологіям. Своєю чергою Java потребує хороших навичок у програмуванні [2]. Отже, недостатня увага в теорії і практиці українськомовної освіти до мовленнєвого розвитку учнів з використанням комп'ютерних навчальних ігор спонукає до науково-методичного пошуку ефективних шляхів розв'язання цієї проблеми.

Мета статті. Мета дослідження – розкрити теоретичні засади формування мовленнєвої компетентності молодших підлітків з використання комп'ютерних ігор у навчанні української мови й визначити відповідні методичні рекомендації. Реалізація мети передбачає розв'язання таких завдань: уточнити поняття "*мовленнєва компетентність*","*комп'ютерна гра*"; визначити типологію навчальних ігор за різними критеріями; з'ясувати лінгводидактичні умови мовленнєвого розвитку учнів у процесі українськомовної освіти з використанням комп'ютерних навчальних ігор.

2. МЕТОДИКА ДОСЛІДЖЕННЯ

У методиці дослідження використано такі методи наукової роботи: аналіз наукових і методичних джерел з проблеми формування мовленнєвої компетентності учнів засобами комп'ютерних ігор у навчанні української мови; узагальнення позитивного досвіду створення й застосування комп'ютерних ігор для навчальних цілей у системі українськомовної освіти; метод опису структури комп'ютерної гри; системний аналіз, інтерпретація результатів дослідної роботи.

3. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Одним із напрямів українськомовної підготовки школярів є формування мовленнєвої компетентності як невід'ємного складника комунікативної компетентності мовної особистості. Важливість ***мовленнєвої компетентності*** як особистісного інтегративного утворення, в основі якого мовно-мовленнєві знання, уміння, досвід, ціннісне ставлення, зумовлюється тим, що вона дає змогу ефективно виконувати дії в різних видах мовленнєвої діяльності. За Л. Мамчур, мовленнєва компетентність включає вміння оперувати одиницями мови, добирати їх відповідно до комунікативної ситуації, дотримуватися норм розмовно-літературного чи писемно-літературного

мовлення; навичок і вмінь швидкого, автоматичного, доречного вживання мовних засобів; здатність розуміти й висловлювати зміст (значення), породжувати нові мовні форми, уміння стилістично правильно користуватися всіма мовними ресурсами [3, с. 43].

У межах інноваційного навчання української мови формування мовленнєвої компетентності відбувається в умовах електронного освітнього середовища. Вивчення стану сьогочасної шкільної україномовної освіти свідчить, що вона недостатньо забезпечена електронними навчальними продуктами, більшість учителів української мови не підготовлені до створення електронного навчального середовища, не всі словесники володіють методикою використання мультимедійних засобів, комп'ютерних ігор, тренажерів для формування україномовної компетентної особистості, не завжди можуть забезпечити належні умови для змішаного навчання предмета, відчувають труднощі в роботі з персональним комп'ютером та ІКТ. Щоправда, досвід використання цифрових технологій у практиці роботи творчих учителів і досягнення електронної лінгводидактики створюють підґрунтя для переосмислення традиційної методики навчання української мови з урахуванням закономірностей інноваційного навчання предмета. Зокрема, О. Кучерук виділяє такі закономірності інноваційного навчання української мови з використанням ІКТ:

1) залежність між сучасною україномовною освітою учня і його стійкою мотивацією до комп'ютерного навчання мови з використанням Інтернету, задоволення від такого навчання викликає новий інтерес до пізнавальної, комунікативної діяльності, прагнення до співпраці, успіху, лідерства, веде до усвідомлення потреби у вільному володінні українською мовою для успішної самореалізації в українському лінгвосоціумі;

2) учень зможе досягти успіхів, високих результатів у навчанні мови, якщо здобуватиме відповідні знання, уміння, досвід у процесі виконання свідомої навчальної діяльності проектного й дослідницького спрямування в умовах формування і розвитку хмаро орієнтованого навчального середовища на основі якісних е-ресурсів освітнього призначення;

3) продуктивність формування мовнокомунікативної компетентності залежить від розроблення змісту, методів і засобів комп'ютерного навчання мови з урахуванням індивідуально-вікових особливостей учнів;

4) інтенсивність і якість навчання української мови з використанням ІКТ безпосередньо залежить від належного рівня ІКТ-компетентності як учнів, так і вчителя-словесника й ефективного діалогу його з учнями;

5) ефективність комп'ютерного навчання української мови залежить від масового й систематичного використання електронних лексикографічних продуктів, електронних навчальних підручників, посібників, а також від ознайомлення вчителя з методичними рекомендаціями до такого типу електронних засобів;від розроблення вчителем предметно-методичних електронних портфоліо, уроків мови з комп'ютерною підтримкою, електронних навчальних курсів; від створення вчителями-словесниками й використання в практиці україномовної освіти блогів, сайтів навчально-методичного призначення; від теоретико-експериментальних досліджень вчителями питань упровадження методів і засобів ІКТ у практиці україномовної освіти;

6) ефективність формування мовнокомунікативної компетентності учнів залежить від доцільного використання методів і засобів ІКТ у технологіях навчання української мови [1, с. 145-146].

У наведених закономірностях інноваційного навчання української мови простежується стійка залежність мовленнєво-комунікативного розвитку учнів, зокрема й формування мовленнєвої компетентності, від розроблення й використанням змісту,

методів і засобів комп'ютерного навчання мови з урахуванням індивідуально-вікових особливостей учнів. Одним із таких методів є комп'ютерна гра.

Е. Азимов, А. Щукин визначають ***комп'ютерну гру*** як різновид ігор, у яких комп'ютер виконує роль ведучого чи партнера в грі, а ігрові ситуації, які виникають у ході гри, відтворюються на екрані дисплея чи телевізора. У навчанні мови використовуються різні види комп'ютерних ігор, спрямованих як на оволодіння системою мови (формування лексичних, граматичних навичок), так і на розвиток мовленнєвих умінь. Комп'ютерні ігри характеризуються високою динамічністю, зоровою та слуховою наочністю й здатністю до наростання складності, різноманітності відповідно до підвищення майстерності гравців [4, с. 109-110]. Потрібно зазначити, що комп'ютерна гра в умовах Інтернет-мережі набуває нової якості, бо посилюється інформаційно-комунікаційний аспект з виходом на рівень віртуальної реальності.

Зміст шкільного курсу української мови, розроблений на засадах інформаційно-комунікаційної взаємодії з використанням цифрових технологій, має низку переваг щодо активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів, нових форм мовленнєвої взаємодії, інтенсифікації самостійної роботи, формування інформаційної грамотності й організаційно-діяльнісних умінь тощо. У розробленні комп'ютерних ігор і використанні їх у процесі навчання української мови з метою ефективного формування мовленнєвої компетентності учнів необхідно дотримуватися таких вимог: орієнтуватися на цілі навчання, адаптувати ігри до вікових особливостей учнів, урахувати інтереси учнів, доступність гри, мультимедійне оформлення ігрового завдання, особливості мовленнєвої взаємодії учасників навчально-ігрової діяльності й естетичний критерій.

Упровадження комп'ютерних ігор у навчання української мови сприяє не лише ефективному засвоєнню, закріпленню, узагальненню, перевірці й контролю мовних знань і вмінь, а й набуттю мовленнєвої компетентності у процесі навчального спілкування. Ураховуючи специфіку комп'ютерних ігор як навчального засобу, їх можна класифікувати за різними ознаками:

1) жанрові особливості ігор – ігри зі словами (ігрові вправи на пошук слів, розгадування кросвордів, ребусів, відгадування загадок), з пригодами (квест, веб-квест), головоломки (пазли на розвиток аналітичного мислення), ситуативно-моделювальні (на моделювання й аналіз реалістичних ситуацій);

2) кількість учасників навчально-ігрової діяльності – ігри індивідуальні, парні, групові, колективні;

3) особливості предметного змісту – ігри загальномовні, мовленнєві;

4) тематичний аспект мови – ігри фонетичні, лексичні, граматичні, орфографічні та ін.;

5) вид мовленнєвої діяльності – ігри на аудіювання, говоріння, читання, письмо;

6) компетентнісно-цільовий аспект ігор – ігри мовна, мовленнєва, комунікативно-ситуативна;

7) ступінь участі гравців – ігри активні, інтерактивні.

Для мовленнєвого розвитку учнів молодшого підліткового віку найбільш реально й доцільно застосовувати різні жанрові типи комп'ютерних ігор (зі словами, квест, веб-квест, пазли, ситуативно-моделювальні), але на такому рівні, який відповідає розвиткові учнів. У цей віковий період природним є формування в учнів поняттєвого досвіду на образній основі, що забезпечує розвиток емоційного інтелекту, логічних операцій і дій як основу логічного й послідовного висловлювання думок з використанням різних асоціацій, образів. Важливо врахувати, що молодші підлітки швидко втомлюються, тому бажано часто урізноманітнювати форми, методи, засоби навчання, зокрема й видозмінювати навчально-ігрову діяльність.

Учителі-словесники можуть самостійно створювати навчальні ігри на основі системи Microsoft PowerPoint. Розроблення комп'ютерних ігор у цій системі з використанням прикладних програм, додатків (веб-браузерів, текстових процесорів, програми перевірки орфографії, е-словників, мультимедіа, створення гіпертекстів, програми розроблення веб-сторінок та ін.) посилює навчально-розвивальний вплив таких ігор на розвиток емоційного інтелекту, інноваційного мислення та вдосконалення вмінь у різних видах мовленнєвої діяльності. Можливість активного використання Microsoft PowerPoint для розроблення комп'ютерних ігор зумовлюється простим функціонуванням цієї програми, особливо, якщо йдеться про розроблення статичних ігор у вигляді завдань на яскравих слайдах, також не буде великих труднощів і під час розроблення динамічних ігор на основі інтерактивної взаємодії з контентом. Подібною до PowerPoint за функціями та інтерфейсом є програма ZohoShow (http://show.zoho.com), тому її теж можна використовувати для розроблення комп'ютерних ігор.

Процес створення комп'ютерної гри з української мови передбачає окреслення в уяві вчителя загальногообразу гри;побудову концептуального проекту гри з використанням електронних програм, соціальних сервісів мережних технологій Web 2.0; розроблення конкретного змісту (інформація має бути лише українською мовою, за винятком завдань на переклад) і процедури комп'ютерної гри; визначення й обґрунтування критеріїв оцінювання навчально-ігрової діяльності учнів. Своєрідність комп'ютерної гри для навчання української мови можна проілюструвати на прикладі квесту "Мандрівка в країну Слова", розробленого нами за допомогою програми MicrosoftPowerPoint (див. рис. 1). Цей квест становить пригодницьку гру, розроблену за допомогою електронної програми для навчання в автономному режимі, тобто незалежному від Інтернет-мережі. Матеріали для зазначеної комп'ютерної гри (образні тексти, ілюстрації) взято з ресурсів, які містяться у вільному доступі. Завдання квесту збагачують словниковий запас учнів, удосконалюють знання і вміння з лексикології, шліфують мовленнєві навички, розвивають мислення, лінгвокреативність, здатність аргументовано висловлювати власну думку.

Рис. 1. Відображення навчального квесту "Мандрівка в країну Слова" на дисплеї комп'ютера

Сценарій квесту "Мандрівка в країну Слова" пропонує п'ятикласникам маршрут подорожі країною Слова з кількома зупинками. Структура такого квесту передбачає послідовне виконання навчальних завдань. Мета цієї гри – повторити й узагальнити знання з лексикології; удосконалити навички добирати синоніми, антоніми, розрізняти слова-омоніми; виробляти навички пояснювати думку, добираючи переконливі докази;розвивати мовленнєві вміння складати каламбур. У практиці експериментального навчання української мови учнів 5 класу за виконання кожного завдання квесту "Мандрівка в країну Слова" учасники гри отримували певну кількість балів, визначену умовами гри, переможцями квесту стали учні, які набрали найбільшу кількість балів. Отже, навчальний квест – це комплекс проблемних завдань з елементами гри. Результати виконання квесту можуть бути представлені у вигляді усного виступу учнів, комп'ютерної презентації, есе тощо.

Останнім часом у вчителів-словесників і дидактиків-філологів викликає інтерес *веб-квест*, що є різновидом комп'ютерної гри пригодницького жанру, призначеної для навчання в мережному режимі. Г. Корицька визначає веб-квестяк "сучасну педагогічну технологію, котра забезпечує продуктивну пошукову діяльність в електронному освітньому середовищі із використанням певних застосунків мережі Інтернет, що здійснюється за одним або декількома заздалегідь підготовленими автором (авторами) мовними маршрутами, які ведуть до досягнення поставленої мети" [5, с. 44]. Прикладом відповідної системної розробки може послужити веб-квест "Таємниці невмирущих знаків", розміщений в Інтернет-мережі (автор – І. Подлєсна). Мета цієї комп'ютерної гри: збудити інтерес до цікавих, а подекуди й дивовижних мовних проявів, спонукати учасників гри до самостійних пошуків істини та нових знань, осягнення мозаїчної картини світу мови через призму проблемності (http://podlesna79.wixsite.com/movaqvest/contact)[6].

У межах навчальних веб-квестів з української мови учні виконують у віртуальному просторі індивідуальні і групові завдання, що мають мовно-мовленнєве і соціокультурне спрямування, готують презентації з ілюстраціями, фотографіями, можуть розроблювати власні мовні проекти, обмінюватися інформацією, творчими ідеями, вести дискусії за допомогою програм Skype,Messenger, електронної пошти тощо. Відповідно до сказаного, веб-квест як різновид комп'ютерної гри має потенціал для формування мовленнєвої компетентності учасників ігрової діяльності. Загалом комп'ютерні ігри в поєднанні з традиційною методикою навчання української мови дають змогу значно підвищити продуктивність освітнього процесу, його якісний показник в аспекті українськомовної підготовки школярів.

4. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Отже, мовленнєва компетентність є компонентом комунікативної компетентності мовної особистості. У дослідженні висвітлено теоретичні засади й методичні рекомендації щодо формування мовленнєвої компетентності молодших підлітків з використання комп'ютерних ігор у навчанні української мови.

Вивчення наукових праць дало змогу інтерпретувати навчально-розвивальні можливості комп'ютерної гри з погляду лінгводидактики й окреслити типи такої гри (ігрова вправа, квест, веб-квест та ін.), що мають потенціал для формування мовленнєвої компетентності учнів. Адаптовані до індивідуально-вікових особливостей молодших підлітків різні типи комп'ютерної гри становлять значний інтерес для методики мовленнєвого розвитку учнів цього віку, оскільки є для них природовідповідним і цікавим способом навчання. Звичайно, формування мовленнєвої

компетентності учнів має продовжуватися, відбуватися протягом усього періоду навчання в умовах безперервної освіти.

Завдяки продуманій методиці навчання української мови комп'ютерна гра допомагає розв'язувати специфічні цілі мовної освіти й підвищує її якість в аспекті мовної та мовленнєво-комунікативної підготовки учнів. Використання комп'ютерних ігор у навчанні мови молодших підлітків сприяє творчому зростанню учнів, діяльнісному опануванню предмета й підготовці до життя в умовах інформаційного суспільства. Як сучасний спосіб навчання комп'ютерна гра підвищує мотивацію до освітнього процесу, приносить утіху від навчально-ігрової діяльності, забезпечує інноваційний підхід до шкільного курсу української мови, активний розвиток і виховання учнів засобами предмета.

Перспективними є дослідження формування мовленнєвої компетентності учнів основної школи в умовах хмаро орієнтованого навчального середовища, розроблення й обґрунтування комплексу комп'ютерних ігор для дистанційного навчання української мови в освітніх закладах різних типів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

[1] О. А. Кучерук, "Інтеграція методів і засобів ІКТ у методику навчання української мови", *Інформаційні технології в освіті та науці*. Мелітополь, Україна: Вид-во МДПУ ім. Богдана Хмельницького, вип. 8, с. 144-148, 2016.

[2] А. А. Думиньш, и Л. В. Зайцева, "Компьютерные игры в обучении и технологии их разработки", *Образовательные технологии и общество*, 2012. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:VWGllRWW4QJ:https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-v-obuchenii-i-tehnologii-ih-razrabotki&num=1&hl=ru&gl=ua&strip=1&vwsrc=0.Дата обращения: Июнь 18, 2017.

[3] Л. І. Мамчур, "*Перспективність і наступність у формуванні комунікативної компетентності учнів основної школи*": монографія. Умань, Україна: Видавець "Сочінський", 2012.

[4] Э. Г.Азимов, и А. Н. Щукин, *Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам)*. Москва, Россия: Изд-во ИКАР, 2009.

[5] Г. Корицька,"Шкільна мовна освіта в умовах розвитку електронного навчального середовища", *E-learning у теорії та практиці навчання суспільно-гуманітарних дисциплін*: колективна монографія, за заг. ред. Г. Р. Корицької, Т. М. Путій. Івано-Франківськ, Україна: Симфонія форте, с. 40-54, 2017.

[6] І. С. Подлєсна, Веб-квест"Таємниці невмирущих знаків". [Электронный ресурс]. Режим доступу: http://podlesna79.wixsite.com/movaqvest/contact.Дата звернення: Черв. 18, 2017.

Матеріал надійшов до редакції 20.06.2017 р.

ФОРМИРОВАНИЕ РЕЧЕВОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ УЧЕНИКОВ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ УКРАИНСКОМУ ЯЗЫКУ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Мелешко Лилия Владимировна
соискатель научной степени кандидата педагогических наук
Житомирский государственный университет имени Ивана Франко, г. Житомир, Украина
ORCID ID 0000-0003-0480-5693
liliya_meleshko@ukr.net

Аннотация. В статье рассмотрены теоретические основы формирования речевой компетентности младших подростков с использованием компьютерных игр в обучении украинскому языку и определены соответствующие методические рекомендации. Конкретизированы понятия *"речевая компетентность", "компьютерная игра"* с точки зрения лингводидактики. Путем анализа и синтеза научно-методических идей выяснены лингводидактические условия речевого развития учащихся в процессе украиноязычного образования с использованием компьютерных обучающих игр. На основе интерпретации

собственного опыта разработки и внедрения таких игр по украинскому языку обобщенно, что компьютерные игры в сочетании с традиционной методикой обучения позволяют значительно повысить производительность образовательного процесса, его качественный показатель, обеспечивают мотивацию учебно-познавательной деятельности учащихся и способствуют формированию речевой компетентности как составляющей украиноязычной подготовки школьников.

Ключевые слова: речевая компетентность, компьютерная игра, электронная лингводидактики, методика обучения украинскому языку; информационно-коммуникационные технологии.

FORMING THE PUPILS' SPEECH COMPETENCE IN THE PROCESS OF LEARNING UKRAINIAN LANGUAGE WITH THE USE OF COMPUTER GAMES

Liliia V. Meleshko
competitor of scientific degree
Zhytomyr State University named after Ivan Franko, Zhytomyr, Ukraine
ORCID ID 0000-0003-0480-5693
liliya_meleshko@ukr.net

Abstract. The article deals with the theoretical principles of forming the language competence of junior teens on the use of computer games in the teaching of the Ukrainian language, the corresponding methodological recommendations are defined. The concept of *"speech competence", "computer game"* from the point of view of linguodidactics is specified. Through analysis and synthesis of scientific and methodological ideas, lingvodidactic conditions of speech development of pupilsin the process of Ukrainian-language education with the use of computer educational games were determined. Based on the interpretation of their own experience in the development and implementation of such games in the Ukrainian language learning, it has been generalized that computer games in combination with traditional teaching methods allow to significantly increase the productivity of the educational process, its qualitative indicator, provide motivation for the educational and cognitive activity of pupil sand promote the formation of speech competence as a component of Ukrainian language training for schoolchildren.

Keywords: speech competence; computer game; electronic linguodidactics; methodology of teaching the Ukrainian language; Information and communication technologies.

REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

[1] O. A. Kucheruk, "Integration of Methods and Tools of ICT into Ukrainian Language Teaching Methods", Information Technologies in Education and Science. Melitopol, Ukraine: View of MTPU them. Bogdan Khmelnitsky, vp. 8, p. 144-148, 2016 (inUkrainian).

[2] Duminsh, and L.V. Zaitseva, "Computer games in teaching and technologies of their development", Educational Technologies and Society, 2012. [online]. Access mode: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:VWGllRWW4QJ:https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-v-obuchenii-i-tehnologii-ih-razrabotki&num=1&hl = ru&gl = ua& strip = 1 &vwsrc = 0. Date of appeal: June 18, 2017 (in Russian).

[3] L. I. Mamchur, "Perspectives and Continuity in the Formation of Communicative Competence of Primary School Students": monograph. Uman, Ukraine: Publisher "Sochinsky", 2012(inUkrainian).

[4] E. G. Azimov, and A. N. Shchukin, New dictionary of methodological terms and concepts (theory and practice of teaching languages). Moscow, Russia: Publishing house IKAR, 2009 (in Russian).

[5] G. Koritskaya, "School Language Education in the Development of the Electronic Learning Environment," E-learning in the theory and practice of teaching social and humanitarian disciplines: a collective monograph, for colleges. Ed. G. R. Koritskaya, T. M. Putiy. Ivano-Frankivsk, Ukraine: Forte Symphony, p. 40-54, 2017 (inUkrainian).

[6] I.S. Podlesna, Web-quest "Secrets of immortal signs". [online]. Access mode: http://podlesna79.wixsite.com/movaqvest/contact. Date of treatment: June 18, 2017 (inUkrainian).

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.