

Мердок на страницах романа не предоставляет возможности высказаться ни Дугласу Свону, ни Линдзи Риммер. И не в силу их малозначимости для повествования – Милдрэд ведь также не герой первого плана. Думается, внутренняя речь Дугласа так же догматична, как и его разговоры, напичканные навязчивыми и беспомощными софизмами. Хью подозревает, что он попросту глуп. Линдзи же достаточно проста и читаема как для проницательной Эммы, так и для Рэндла, чьими глазами мы ее видим.

Другое дело Эмма. В романе она является как бы рукой судьбы для Хью, Рэндла, Линдзи, Пенна, которому оставляет наследство, и, следовательно, должна быть непознаваема. Ее личная драма остается за рамками повествования, о ней мы можем судить лишь по репликам, жестам, интонации в разговоре с Хью. Многое скрыто за волевым и эксцентричным характером удачливой писательницы. Но когда спадает последняя завеса, на месте прежних загадок остается усталость, старость, большие деньги.

То и дело перебрасывая нас от одного героя к другому, из одного внутреннего мира в другой, автор воссоздает одиночество, раз и навсегда разделившее этих людей, говорит о том, что свобода поступков – лишь фатальная иллюзия человеческого ума. Художественному воплощению этой концепции служит композиционный принцип монтажа повествования «из кругозора» нескольких героев.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Филюшкина С.Н. Современный английский роман. – Воронеж: Изд-во Воронеж.ун-та, 1988.
2. Затонский Д.В. Искусство романа и XX век. – М.: Наука, 1986.
3. Мердок А. Под сетью. Дикая роза. – М.: Радуга, 1989. – 459 с.
4. Филюшкина С.Н. Зарубежная литература XX века: раздумья о человеке. – Воронеж: Изд-во Воронеж.ун-та, 2002. – 166 с.

УДК 37.091.3

ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАННІ ЧИТАННЯ ІНОЗЕМНОЮ МОВОЮ ЗА ДОПОМОГОЮ ГРИ НА ПОЧАТКОВОМУ ЕТАПІ

Я.В. Павленко, О.В. Трофімова

Резюме. У даному дослідженні розглядаються особливості використання ігрових вправ у навчанні читання за допомогою інформаційно-комунікативних технологій в процесі вивчення іноземних мов у молодших класах.

Ключові слова: інформаційно-комунікативні технології, комп'ютеризація, методи навчання, читання, гра.

Оновлення і перебудова всіх сфер діяльності нашого суспільства на основі гуманізації і демократизації у відповідності зі стрімким розвитком науки, техніки і технологій потребує від сучасної школи переосмислення мети і завдань навчання, яке має бути спрямоване на відтворення освіченої, ініціативної, творчої особистості, здатної до самореалізації і самовдосконалення.

На сучасному етапі іноземна мова є обов'язковим предметом у молодших класах. Розглядаючи проблему комп'ютеризованого навчання дітей молодшого шкільного віку, слід пам'ятати, що для них провідним видом діяльності є гра. Тому використання ігор під час навчання іноземних мов сприяє мимовільному запам'ятовуванню мовного матеріалу і формуванню міцних фонетичних, орфографічних та лексико-граматичних навичок, а також навичок усного мовлення.

В останні роки поряд з підручниками, посібниками та зошитами з'явилося чимало навчальних курсів з іноземних мов, які є мультимедійними продуктами (*Reading comprehension Games Series, Read and Roll, How to Read in the Content Areas, Reading Development Program*). Крім того, що процес навчання таким чином можна зробити

більш цікавим і ефективним, поряд з іграми можуть використовуватися електронні словники та енциклопедії.

Метою нашого дослідження є визначити роль, місце і можливості використання інформаційно-комунікативних технологій у навчанні читання в процесі вивчення іноземних мов на початковому етапі; розглянути можливості удосконалення використання комп'ютерів в навчальному процесі, полегшення засвоєння знань та поліпшення навичок та умінь учнів.

У сучасній системі виховання молодший шкільний вік охоплює період життя дитини з 6 до 9 років. Найбільш характерна риса цього періоду полягає в тому, що в цьому віці дошкільник стає школярем. Це перехідний період, коли в дитині сполучаються риси дошкільного дитинства і особливості школяра. Як і будь-яке інше перехідне становище, вік, який розглядається має багато прихованих можливостей розвитку, які важливо своєчасно відчувати, і, якщо потрібно, коректувати.

Початок шкільного життя – це початок особливої навчальної діяльності, яка потребує від дитини не тільки значного розумового напруження, але й великої фізичної витривалості. Зміни спостерігаються не тільки в плані фізичного розвитку, але також розумового і психічного. Як стверджує професор Д.І. Ельконін, розвиток включає в себе ряд психічних процесів – спостережливості, сприйняття, пам'яті, мислення і уявлення [1].

До початку молодшого шкільного віку сприйняття і пам'ять вже пройшли досить довгий шлях розвитку. Тепер, знову ж за поглядом професора Д.І. Ельконіна, необхідно, щоб мислення підійнялося на нову, більш високу сходинку [1].

За визначенням М.В. Гамезо, мислення – це вища форма пізнавальної діяльності людини, яка дозволяє узагальнено відображувати оточуючу дійсність і установлювати зв'язки і відношення між предметами і явищами [2]. Мислення включає ряд операцій, такі як порівняння, аналіз, синтез, узагальнення і абстракція. За допомогою цих операцій здійснюється проникнення до суті проблеми, яка постає перед людиною, розглядаються властивості елементів, які складають цю проблему, та знаходиться рішення проблеми.

У кожної людини має перевагу той чи інший вид мислення, в залежності від розумового та фізичного рівня розвитку. За дослідженнями Д.І. Ельконіна до початку молодшого шкільного віку мислення у дитини вже пройшло шлях від наочно-дійового (при якому рішення завдання можливе тільки шляхом безпосередньої дії з предметом) до наочно-образного (при якому рішення завдання вже можливе без безпосередньої дії з предметом).

Подальший розвиток мислення полягає в переході від наочно-образного до абстрактно-логічного (розмірковуюче). Але все ж таки основним видом мислення в молодшому шкільному віці є образне. Звичайно, школяр здатний мислити логічно, але треба пам'ятати, що в цьому віці діти схильні до навчання, яке базується на наочності.

Численні дослідження показали, що поряд з формуванням нових більш складних форм мислення мають місце суттєві зміни в розвитку інших психічних процесів, особливо в розвитку сприйняття та пам'яті. Нові форми мислення стають засобами здійснення цих процесів, і це переозброєння пам'яті та сприйняття підіймають їх продуктивність на велику висоту. Якщо в дошкільному віці пам'ять спиралась на емоційне співпереживання герою казки або наочні образи, які викликають позитивні емоції, то в молодшому шкільному віці переважає довільна смислова пам'ять, в її основі полягає встановлення зв'язку всередині матеріалу, який запам'ятовують. Так, коли діти приходять до школи, вони вже спроможні запам'ятовувати, хоча це вміння ще не є цілком довершеним. Наприклад, першокласник часто не пам'ятає, що йому задавали до дому, але коли запам'ятовування стає умовою успішної гри або має значення для реалізації бажань дитини, він легко запам'ятовує слова, вірші і

послідовність дій. Також швидке та легке запам'ятовування викликають яскраві образи та переживання.

Недовільне запам'ятовування відіграє важливу роль в навчальній діяльності молодшого школяра. За дослідженнями А.А. Смірнова [3], П.П. Зінченко [4] та А.Н. Леонтьєва [5], діти легко сприймають матеріал, з яким виконують які-небудь дії. До 3 класу недовільне запам'ятовування стає більш продуктивним. Продуктивність недовільного запам'ятовування виявляється в тому, що з кожним роком кількість цікавих текстів, які треба запам'ятовувати, зростає, дитина розказує більше подробиць і достатньо глибоко передає зміст. Недовільна увага стає більш осмисленою.

Деякі психологи вважають, що у дітей молодшого шкільного віку переважає механічне запам'ятовування. Так, Е. Мейман стверджував, що логічна пам'ять починала переважати тільки в 13-14 років. В Штерн вважав, що розуміння сенсу слів в дитячому віці мало невелике значення [6]. Але сучасні дослідження психологів показують, що механічне завчання у дітей (як і у дорослих) менш ефективне, ніж осмислене: запам'ятати матеріал, в якому немає сенсу значно складніше для дітей, ніж для дорослих. Це посилюється тим, що завчання матеріалу, в якому немає сенсу, потребує багатьох вольових зусиль, а діти ще не спроможні на це.

Але з іншого боку відомі факти, коли діти з легкістю запам'ятовують незрозумілий матеріал навіть буквально. Наприклад, діти запам'ятовують пісні, які чують від дорослих і сенс яких для них зовсім незрозумілий, з легкістю вивчають лічилки. Як справедливо вважає А.А. Смирнов, головна причина легкого запам'ятовування незрозумілого матеріалу зв'язана з особистісними відношеннями дитини до нього: часто незрозуміле робиться особливо значимим для дитини [3]. Воно повертає до себе підвищену увагу, стимулює допитливість, змушує шукати сенс та значення того, що почув, а для цього потрібно запам'ятовувати матеріал – запам'ятовувати навіть мимоволі, непомітно, не дивлячись на повну незрозумілість. Крім того, незрозуміле слово або фраза виділяється на фоні знайомих слів і цим самим повертає увагу. Об'єктивно незрозумілий матеріал іноді інтригує дітей своєю звуковою стороною, своєрідним сполученням звуків, чітким ритмом (наприклад, лічилки, які викликають відчуття комічного і позитивні емоції).

Проблемою пам'яті молодших школярів займалась Т.С. Михальчик [7]. Вона з'ясувала, що спочатку молодші школярі краще запам'ятають наочний матеріал: речі, зображення речей, людей. Продуктивність запам'ятовування такого матеріалу значно вище, ніж запам'ятовування вербального матеріалу. Якщо говорити про запам'ятовування вербального матеріалу, то протягом молодшого шкільного віку діти краще запам'ятовують слова, які означають назви речей, ніж слова, які означають абстрактні поняття.

Розглядаючи особливості фізіологічного та психічного розвитку молодших школярів, слід звернути увагу на те, що найбільш складний і відповідальний етап раннього навчання іноземної мови співпадає з найбільш складним періодом молодшого шкільного віку, який придбав в психології назву “криза 7 років”. Кризами психічного розвитку психологи називають якісні стрибки в розвитку дітей, внаслідок чого психіка дітей підіймається на новий рівень. Л.В. Виготський казав, що криза настає, коли внутрішній хід дитячого розвитку завершив який-небудь цикл, а перехід до іншого циклу носить переломний характер [8]. Значна кількість вчених пов'язують “кризу 7 років” з тим, що діти йдуть до школи, і з тим, що починаються адаптаційні процеси. Дослідження колективу вчених під керівництвом А.Л. Венгера показали, що за останнє десятиріччя “криза 7 років”, мабуть у зв'язку з загальною акселерацією психічного розвитку, у багатьох дітей починається в 6 років [9].

Негативне проявлення кризи – це зворотна сторона позитивних новоутворень, які свідчать про зруйнування колишньої системи відносин дитини із дорослим, яка була

своєрідним тормозом на шляху подальшого розвитку. У своїй книзі “Проблеми розвитку психіки” А.Н. Леонтьєв відзначив, що кризи не є неминучими супутниками психічного розвитку. Неминучими бувають не кризи, а переломи, якісні зміни в розвитку [10]. Навпаки, криза – це свідок того, що перелом не здійснився вчасно. Кризи може зовсім і не бути, якщо психічний розвиток дитини складається не стихійно, а є процес, яким керують розумно. Це і є процес виховання.

Розглянувши особливості розвитку молодших школярів, слід також звернути увагу на провідну діяльність молодшого школяра в перехідний період. Це питання не було досліджено довгий час. Вважалося, що як тільки дитина приходила в школу, то її провідною діяльністю, незважаючи на вік, інтереси і психологічні можливості ставала навчальна діяльність. Очевидно, що різка зміна діяльності (з ігрової на навчальну), форм, методів і способів роботи з дітьми сприяє поглибленню кризи. Це надає розвитку революційного, а за словами Л.В. Виготського катастрофічного характеру [8]. Дослідженнями під керівництвом А.В. Вагнера було встановлено, що немає різкої зміни або переходу від гри до навчання [9]. Крім того, дослідження показало, що для благополучного розвитку особистості в цьому віці необхідно досить широко використовувати рольові ігри.

При навчанні англійської мови на початковому етапі слід обов’язково звертати увагу на особливості фізіологічного і психічного розвитку дітей, а також їх провідну діяльність. Тому найбільш важливо буде звертати увагу на ігрову діяльність. І взагалі методисти вважають, що завдяки використанню форм діяльності, які включають в себе риси гри та направлено навчання, можна досягти суттєвого росту ефективності навчально-виховного процесу.

Вивчаючи проблему навчання читання молодших школярів, велика кількість вчителів і методистів зробили висновки, що один із засобів отримання більш високих результатів у процесі навчання – це використання комп’ютерних навчаючих програм. Комп’ютеризоване навчання іноземних мов – це цільна, але відкрита система, яка постійно вдосконалюється і є, в свою чергу, частиною загальної методичної системи навчання іноземних мов. Призначення комп’ютеризованого навчання – служити засобом підтримки навчального процесу та подавати необхідну підтримку учням і вчителям у рішенні навчальних завдань. Комп’ютеризоване навчання повинно бути тісно зв’язаним з програмою та змістом курсу, а також зі структурою навчального процесу з іноземних мов та методикою, яку використовують.

Для учнів комп’ютеризоване навчання являється:

а) засобом формування та розвитку різних видів мовленнєвої діяльності, які забезпечують постійну та багатопланову навчальну роботу;

б) засобом самоконтролю та самооцінки, які дозволяють оцінювати знання, вміння та навички як поетапно, так і безперервно в процесі навчання;

в) джерелом навчальної інформації (комп’ютерні словники, довідники, тексти, доступ до бібліотек та наукових центрів найвідоміших навчальних закладів світу через Інтернет);

г) засобом навчальної взаємодії з викладачем в системі віддаленого навчання;

д) універсальним мовним середовищем.

В процесі читання тексту з екрану учень має можливість отримати допомогу і пояснення, не відриваючись на пошук слова в словнику і не заважаючи іншим учням, не звертаючись до вчителя. При цьому комп’ютер буде виконувати такі функції:

1) бути довідником, видаючи на екран будь-яку потрібну мовну інформацію;

2) бути контролюючим пристроєм, які визначає правильність розуміння прочитаного і індивідуальні труднощі кожного учня;

3) бути навчаючим пристроєм, що регулює ступень самостійності в процесі обробки тексту;

- 4) забезпечити індивідуалізацію читання;
- 5) давати можливість здійснювати диференційований підхід в доборі текстів і видів вправ для кожного учня;
- 6) бути засобом формування вмінь самоконтролю в процесі читання, сприяючи усвідомленню учнями програми дій при читанні;
- 7) бути тренажером, який дозволяє оперативно відпрацьовувати ту чи іншу дію, що необхідна для успішності діяльності в цілому;
- 8) бути джерелом додаткової інформації.

Таким чином, комп'ютер може дати можливість гнучко керувати процесом читання групи учнів.

Для учнів молодших класів комп'ютерне навчання є, насамперед, джерелом мотивації, бо багато вправ в програмах складаються у вигляді цікавих ігор, які ефективно вирішують встановлені завдання – за рахунок додаткової мотивації учні краще запам'ятають матеріал, глибше його осмислюють та частіше використовують в мовній діяльності.

Формування та розвиток комунікативної діяльності учня має місце одночасно в двох площинах: виконуючи вправи та спілкуючись з комп'ютером. Існує декілька факторів, які дозволяють імітувати природне спілкування в діалозі між людиною та машиною:

- аутентичність мовного матеріалу, який використовують в діалозі як учень, так і комп'ютер;
- можливість вірно “розуміти” повідомлення, які вводяться в комп'ютер та адекватно реагувати на них;
- ситуативне оформлення діалогу (створення умов, які характерні для природної комунікативної ситуації);
- широке використання комп'ютером формул мовного етикету, а також фрази з емоційним забарвленням;
- персоніфікація комп'ютера шляхом завдання його ролі (рольова гра).

Найбільш поширеними є такі ігри і вправи [11]:

- 1) запитання – відповідь (question – answer) – призначені для тренування та контролю (відкрита відповідь і можливий вибір одного із запропонованих варіантів);
- 2) ігри із словником (vocabulary games) – сортування слів за будь-якими ознаками, розпізнавання зайвого слова, створення та розгадування кросворду, упорядкування переплутаних слів у реченні та букв у слові;
- 3) конструювання – відновлення тексту (text – construction – reconstruction);
- 4) заповнення пропусків у текстів шляхом можливого редагування (gapmaster);
- 5) добір відповідностей (matchmaster) із частин складних речень з асоціаціями.
- 6) рольові ігри (role games) – часткове перевтілення учнів у героїв ситуації для вирішення невеликих комунікативних завдань;
- 7) ігри з малюнками (picture games) – асоціювання слів із зоровими образами;
- 8) звукові ігри (sound games) - озвучування та асоціювання слів і словосполучень;
- 9) змішані ігри (miscellaneous games) .

До різноманітних автоматизованих навчальних курсів (програм) існують загальні вимоги (для навчання на початковому ступені середньої школи), а саме:

- відповідність основним принципам навчання – свідомості, активності, індивідуалізації, інтенсифікації, а також основному методичному принципу – комунікативності;
- використання мовних ігор, адаптація їх до передтекстової та післятекстової роботи;
- органічна єдність курсу, програми та навчально-методичного комплексу, щодо змісту;

- використання техніко-дидактичних можливостей комп'ютера (кольору, графіки, звуку, анімації, функціональних шумів тощо);
- організація постійного розгалуженого зворотнього зв'язку з учнем у процесі виконання вправ та читання тексту;
- реагування комп'ютера на відповіді учнів (повідомлення про правильність відповіді, надання можливості вибору кількох варіантів відповіді, поради, консультація та ін.);
- створення внутрішньої мотивації мовленнєвих дій;
- спрямованість на ліквідацію та запобігання типових помилок при читання та розумінні тексту, вживанні мовних одиниць;
- використання явного та неявного оцінювання результатів роботи учнів з курсом (бали, призи, рекомендації, поради);
- статистична обробка даних про допущені помилки та можливі труднощі у процесі читання тексту;
- забезпечення поступовим оволодінням діяльністю читання через проблемний характер дотекстових завдань;
- орієнтація на "оригінальність" вправ, курсу та мовних ігор (вони не повинні дублювати види вправ, які можна виконувати без допомоги комп'ютера);
- сценарне оформлення курсу, доступність, цікавість, ефективність.

В комп'ютеризованому навчанні також реалізується один з найважливіших дидактичних принципів – принцип індивідуалізації навчання. Незважаючи на велику кількість достоїнств групового спілкування для формування мовленнєвої діяльності мовою, яка вивчається, головний резерв інтенсифікації навчання закладений безпосередньо в дитині. Результат навчання залежить від того, як в ньому враховуються та використовуються індивідуальні особливості уваги, сприйняття, мислення та пам'яті учня, його характер, темперамент, емоційна сфера, життєвий та мовний досвід.

Крім того, індивідуалізоване навчання створює позитивне емоційне оточення, а це дуже важливо для молодших школярів, які переживають кризу 6-7 років. Можливо, в класі вони соромляться перепитувати вчителя, якщо щось було незрозумілим. А комп'ютерна програма дозволяє звертатися до незрозумілого моменту багато разів.

Технологічні можливості мультимедіа дозволяють організувати різноманітнішу і тіснішу взаємодію дитини (учня) з комп'ютером, внаслідок чого підвищується ефективність навчання. Використання мультиплікації, фонограм, відео фрагментів, відтворення функціональних шумів – все це дозволяє створити комунікативне середовище для навчання.

Таким чином, на початковому етапі навчання іноземних мов молодші школярі мають свої вікові особливості, а саме: вони ще не вміють концентрувати увагу, у них переважає недовільна пам'ять, та провідна форма діяльності – гра. Тобто запам'ятовують та засвоюють вони тільки те, що їм цікаво, зрозуміло і не потребує багатьох зусиль. Тут допоможе комп'ютер, бо багато автоматизованих комп'ютерних програм було спеціально розроблено методистами для молодших школярів. Ці програми містять цікаві ігри та вправи, які допомагають зробити навчальний процес ефективнішим. Граючи, учні навіть не помічають, як вони засвоюють матеріал.

За допомогою комп'ютера навчання можна індивідуалізувати. Аналізуючи помилки кожної дитини, та виводячи результати цього аналізу на екран, комп'ютери допомагають вчителю вирішити проблеми кожної дитини.

Методисти радять під час використання інформаційно-комунікативних технологій спланувати урок таким чином, щоб на роботу з комп'ютерами витрачалася не більше 15-20 хвилин. Адже для більш успішного засвоєння мови учнями просто необхідно: а) спілкуватися з живою людиною та б) спілкуватися в групах.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Эльконин Л.В. Детская психология. – М.: Просвещение, 1969. – 328 с.
2. Гамезо, М.В., Матюхина, М.В. Возрастная и педагогическая психология. – М.: Просвещение, 1984. – 255 с.
3. Смирнов А.А. Проблемы психологии памяти. – М.: Просвещение, 1966. – 96 с.
4. Зинченко В. П. Психологическая педагогика. — Самара: 1998. — 216 с.
5. Методика // Под ред. А.А. Леонтьева. – М.: Русский язык, 1988. – 178 с.
6. Марцинковская Т. История детской психологии. – М.: ВЛАДОС, 1998. – 272 с.
7. Матюхина М. В., Михальчик Т. С., Патрина К. Л. Психология младшего школьника. – М.: Просвещение, 1976. – 208 с.
8. Выготский Л.С. Развитие высших психических функций. – М.: Просвещение, 1960. – 210 с.
9. Венгер А.Л. Психологические рисуночные тесты. — М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – 160 с.
10. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. – М.:Издательство МДУ, 1981. – 584 с.
11. Кужиль О.М. Можливості використання мультимедійних курсів у навчанні читання на початковому ступені середньої школи // Іноземні мови в школі. – 2001. – № 2.
12. Коваленко Ю.А. Використання інформаційних технологій у навчанні іноземним мовам // Іноземні мови. – 1999. – № 2. – С. 27.
13. Паршикова Е.А. О некоторых особенностях организации коммуникативно-игрового обучения иностранным языкам в начальной школе в условиях кризиса 7 лет // Іноземні мови . 2001. – С. 38.
14. Московская Н.Л. К вопросу об эффективности использования компьютерных технологий в обучении иностранным языкам / Под ред. Н.Л. Московская, Е.В. Шацкая // Язык и образование в диалоге культур. - Севастополь, 2000. – С.15-21.
15. Преподавание иностранного языка в XXI веке: проблемы и перспективы: Материалы Всерос. науч.-практ. конф. – М., 2004. – 120 с.
16. Протасеня Е.П. Компьютерное обучение: за и против / Под ред. Е.П. Протасеня, Ю.С. Штеменко // Иностр. языки в школе. – 2006. – № 3. – С.10 – 13.

УДК 82.09=111

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ СЕМАНТИКА ОБРАЗА ДУБА В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ Г. ГЕЙНЕ

А.Р. Сапункова, И.А. Попова-Бондаренко

Резюме. Работа посвящена мотиву дуба в творчестве Генриха Гейне. Определяется классическая трактовка образа в фольклорной и мифологической традиции. Проводится анализ случаев упоминания дуба у Гейне, выделенных полнотекстовой выборкой, их тематическая систематизация. Разграничиваются примеры сохранения исходного толкования образа и его кардинальной трансформации, характер его двойственности исследуется на конкретных примерах.

Ключевые слова: фольклор, релятивность, романтическая ирония, трансформация коннотаций.

Как и многие другие великие поэты и писатели XIX века, Генрих Гейне в своих произведениях зачастую обращается к традиционным фольклорным образам. Без их общего учёта не обходится ни одно исследование, посвященное творчеству великого немецкого поэта. Данная работа посвящена рассмотрению частного случая образа дуба, а определить характер его восприятия поможет сравнение с классической трактовкой случаев упоминания этого дерева. Дуб является одним из наиболее важных древесных символов в индоевропейском фольклоре и мифологии этого региона. Чаще всего дуб выступает олицетворением власти и мощи. В своем исследовании Дж.Дж. Фрэнгер рассматривает примеры древних греков, итальянцев, кельтов и германцев, в системе божеств которых особое место отводится повелителю природных стихий, являющемуся также богом дуба. Так, в Додоне находилось святилище, где «поклонялись Зевсу в виде дуба-оракула», а «в древней Италии все дубы были посвящены Юпитеру итальянскому» [1, с. 217]. Выбор этого дерева Фрэнгер объясняет тем, что оно росло на горах, которые согласно древнегреческим верованиям часто были жилищем главного из богов. Не менее важную роль играли дубы в религиозной системе кельтов Галии. Друиды почитали священными дуб и растущую на нем омелу; более того, «ни одного обряда