

ISSN 2227-2844

ВІСНИК

ЛУГАНСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО
УНІВЕРСИТЕТУ
ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА

№ 9 (244) ТРАВЕНЬ

2012

- ✓ 21. Ячнікова К. М. Лінгвістичні аспекти гендерних стереотипів жінки на матеріалі українських та англійських ЗМІ..... 124

МЕТОДИКА ВИКЛАДАННЯ

22. Батальщикова Е. Ю. Практичні поради майбутнім учителям щодо застосування інтерактивних технологій навчання у загальноосвітній школі..... 132
23. Коломієць Д. О. Загальна характеристика мовної інтерференції як бар'єру в навчанні англійської мови..... 138
24. Курінна М. Г. Нестандартні методи викладання японської мови на початковому етапі навчання..... 145
25. Мазенко А. В. Принципи організації ігрової діяльності у формуванні інтересу молодших школярів до вивчення англійської мови..... 151
26. Мазурік О. О. Послідовне використання текстів для аудіювання як чинник поліпшення навчання іншомовному спілкуванню..... 157
27. Мілова О. Є. Проектна методика на уроках англійської мови в школах США..... 161
28. Рабіщук О. Г. Використання пісенного матеріалу на уроках англійської мови в початковій школі..... 169
29. Теплинська В. В. Засоби стимулювання пізнавального інтересу молодших школярів на уроках англійської мови..... 176
30. Ткачова О. О. Використання рольової гри в навчальному процесі..... 184
31. Шалдаісова Г. В. Гумор як відображення англійського менталітету..... 190
32. Фуклєва Г. О. Зміст професійної компетентності вчителів іноземної мови..... 196

ЛІТЕРАТУРОЗНАВСТВО

33. Липин Г. В. У истоков трансцивилизационной компаративистской поэтики: „Китайский иероглиф как средство поэзии” Эрнеста Феноллозы..... 201
34. Надуга Т. В. „The Hundred Secret Senses” Емі Тан: поетика скритих смислів у романі..... 207

ЖУРНАЛІСТИКА

35. Відоменко Д. Д. Авторські радіопередачі: тематика, специфіка, мова (на прикладі передач українського радіо).... 213
- Відомості про авторів..... 220

Теплинская В. В. Средства стимулирования познавательного интереса младших школьников на уроках английского языка

В статье рассматривается актуальная проблема личностно-ориентированной педагогики – стимулирование познавательного интереса младших школьников. На основе анализа основных подходов к определению понятия „познавательный интерес” автор уточняет сущность понятия „познавательный интерес”. Рассмотрение возрастных и психофизиологических особенностей детей младшего школьного возраста позволило определить эффективные средства стимулирования познавательного интереса младших школьников на уроках английского языка.

Ключевые слова: познавательный интерес, младший школьник, средства стимулирования познавательного интереса, урок английского языка.

Teplins'ka V. V. Means of the Stimulation of Educational Interest of Primary School Pupils at English Classes

The article deals with the problem of the stimulation of educational interest of pupils of primary school. The author specifies the definition of the term „educational interest” on the basis of the analysis of the main approaches to the definition of the term „educational interest”. The consideration of the age and psycho-physiological peculiarities of pupils of primary school enabled the author to determine the means of the stimulation of educational interest of primary school pupils at English classes.

Key words: educational interest, English class, means of the stimulation of educational interest, pupils of primary school.

Стаття надійшла до редакції 11.02.2012 р.

Прийнято до друку 30.03.2012 р.

УДК 37.011.31

О. О. Ткачова

**ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВОЇ ГРИ
В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ**

Play gives children a chance to practice what they are learning
Fred Rogers

Завдання педагога полягає в тім, щоб знайти максимум педагогічних ситуацій, у яких може бути реалізоване прагнення дитини до активної пізнавальної діяльності. Педагог повинний постійно

удосконалювати процес навчання, що дозволяє дітям ефективно і якісно засвоювати програмний матеріал. Тому так важливо використовувати рольові ігри на уроках.

Рольова гра допомагає спілкуванню, сприяє передачі накопиченого досвіду, одержанню нових знань, правильній оцінці вчинків, розвитку комунікативних навичок людини, її сприйняття, пам'яті, мислення, уяви, емоцій, таких рис, як колективізм, активність, дисциплінованість, спостережливість, уважність. Крім того, що рольові ігри мають величезну методичну цінність, вони просто цікаві як учителю, так і учню. Ми розглядаємо гру як ситуативно - варіативну вправу, де створюється можливість для багатократного повторення мовного зразка в умовах, максимально наближених до реально-мовного спілкування з властивими ознаками - емоційністю, цілеспрямованістю, мовної дії.

Більшість учнів оцінюють рольові ігри позитивно, вбачаючи в них велику практичну користь. Це доводиться результатами досліджень Е. Аргустяниц, О. Колесникова, Г. Фролова, О. Шадріна і закордонних фахівців, таких як J. Shwerdfeger, H. Rosenbuch, M. Knight.

Більшість авторів вважає за доцільне проводити гру на заключному етапі роботи над темою, оскільки не всі учні можуть вільно імпровізувати в рольовій грі без попередньої підготовки. „У процесі рольової гри відбувається одночасне удосконалювання і розвиток навичок у використанні мовного матеріалу, але це на даному етапі периферійна задача, головне – це спілкування, мотивоване ситуацією і роллю. Тому рольовій грі варто відводити місце на завершальному етапі роботи над темою” [1, с. 13]. Деякі автори вважають, що ігри можуть бути використані на всіх етапах навчання, не даючи при цьому ніяких рекомендацій щодо дозування і послідовності введення ігор у навчальний процес [5, с. 172]. Не позбавлено справедливості твердження багатьох авторів, що невеликі рольові ігри варто вводити в навчальний процес уже на початковій стадії роботи над темою, щоб учні звикали до цього виду роботи поступово, тому що в протилежному випадку від ігор не вдається домогтися бажаних результатів через бар'єр, що виникає при незвичній формі спілкування, характерної для рольової гри.

Ігри сприяють виконанню наступних методичних завдань:

- створення психологічної готовності дітей до мовного спілкування;
- забезпечення природної необхідності багатократного повторення мовного матеріалу;
- тренування учнів у виборі потрібного мовного варіанту.

1. Структура рольової гри

У структурі рольової гри виділяються такі компоненти: ролі, ситуація, рольові дії [4, с. 68].

Перший компонент - ролі. Ролі, що виконують учні на уроці, можуть бути соціальними і міжособистісними. Перші обумовлені місцем індивіда в системі об'єктивних соціальних відносин (професійні,

соціально- демографічні), другі визначаються місцем індивіда в системі міжособистісних відносин (лідер, друг, суперник і ін.) Підбір ролей у грі повинний здійснюватися таким чином, щоб формувати в школярів активну життєву позицію, кращі людські якості особистості.

Другий компонент рольової гри - вихідна ситуація - виступає як спосіб її організації. При створенні ситуації необхідно враховувати й обставини реальної дійсності, і взаємини комунікантів. Виділяються наступні компоненти ситуації: 1) суб'єкт, 2) об'єкт (предмет розмови), 3) відношення суб'єкта до предмета розмови, умови мовленнєвого акта.

Третій компонент рольової гри - рольові дії, що виконують учні, граючи визначену роль. Рольові дії як різновид ігрових дій органічно зв'язані з характером ролі і включають вербальні і невербальні дії, використання бутафорії.

Як показують результати навчання [3, с. 42], застосування рольової гри на уроках іноземної мови сприяє позитивним змінам у мовленні учнів як у якісному відношенні (розмаїтість діалогічних едностей, ініціативність мовних партнерів, емоційність висловлення), так і в кількісному (правильність мови, обсяг висловлення, темп мови).

Проведення рольової гри

Проробивши необхідну підготовчу роботу, учитель може приступити безпосередньо до організації рольової гри. Він повинний чітко сформулювати ситуацію, обрисувати функціональну спрямованість кожної ролі.

Ситуація: батьки учнів, стурбовані погіршенням поведінки у класі, обговорюють на зборах, як краще організувати дозвілля учнів, щоб зайняти їх корисною і захоплюючою справою.

Ролі: Класний керівник, голова батьківського комітету, батьки, керівники гуртків і клубів.

Рівень спілкування: формальний.

Мовні функції всіх ролей: уміння висловлювати й аргументувати свою точку зору. Уміння погоджуватися чи чемно висловлювати свою незгоду. Уміння ввічливо перервати співрозмовника.

У залежності від успішності оволодіння іноземною мовою ігрове спілкування може носити репродуктивний, творчий характер. Репродуктивний спосіб мовленнєвого спілкування використовується учнями з низьким рівнем навченості по іноземній мові.

Їхня задача полягає в тім, щоб відтворити в ігрових обставинах текст – зразок. Учням із середнім рівнем навченості пропонується самостійно включити в текст-зразок додаткові елементи, наприклад, змінити послідовність реплік. Спілкування школярів з достатньо високим рівнем навченості - більш творче, у ньому виявляється ініціатива учасників гри, їхня здатність до самостійності в іншомовній мовленнєвій діяльності. Регулярна організація рольової гри на уроках іноземної мови дозволяє поступово підвищувати рівень навченості школярів.

Рольова гра може співвідноситися з обома формами мовлення: підготовленим і непідготовленим, створюючи передумови для природного переходу першого в друге. Для переведення підготовленого мовлення в непідготовлене перш за все підходять рольові ігри, які умовно називаються „багатоактними”. Перший акт варто забезпечити опорами, наступні акти учні зможуть грати самостійно, преутворити мовний матеріал для вираження потрібного змісту й імпровізуючи.

Рольова гра належить до технології навчання мови, що має „низький вхід і високий вихід”. Це означає, що сконцентрована навколо учителя фаза презентації дуже коротка. Після невеликого вступу учні занурюються в діяльність, у якій виконання завдання набагато важливіше, ніж використання точних слів; діяльність, у якій швидкість превалює над акуратністю. Природно, що мовний матеріал, що учні використовують у рольовій грі, має бути введений на більш ранніх стадіях навчання.

У процесі гри вчитель іноді може взяти собі якусь роль, але не головну, щоб гра не перетворилася в традиційну форму роботи під його керівництвом. Звичайно вчитель бере собі ролі лише на початку, коли школярі ще не освоїли даний вид роботи. Надалі необхідність у цьому відпадає. У процесі гри сильні учні допомагають слабким. Учитель же керує процесом спілкування: переходить від групи до групи, допомагаючи учням, що потребують допомоги, вносить необхідні корективи в роботу, замічає помилки, щоб після рольової чи гри на наступному уроці приступити до роботи над ними.

У ході гри учителю варто бути дуже тактовним і не засмучуватися, якщо хтось з учнів не приймає активної участі в грі.

Якщо гра викликає емоційне перевантаження учнів, вони можуть перейти на рідну мову, але до невеликого „вторгнення” рідної мови варто ставитися терпимо, якщо це сприяє просуванню гри.

Ефективність рольової гри як методичного прийому навчання підвищується, якщо вчитель правильно визначає тривалість мовленнєвого спілкування учасників. За даними досліджень [2, с. 58] тривалість оптимальної працездатності у спілкуванні п'ятикласників – п'ять хвилин, семикласників - до десяти хвилин, а дев'ятикласників – до п'ятнадцяти хвилин. Тому на кожен етап гри вчитель має установити ліміт часу і домагатися, щоб кожен етап йому відповідав. Учитель завжди повинний продумувати наступні види діяльності для тих чи груп пар, що закінчують гру раніш інших.

Обговорення рольової гри.

Недоцільно приступати до аналізу помилок відразу по закінченні гри. Коли гра закінчиться, бажано провести обговорення, з'ясувати, що учні вважають удалим, а що - ні.

Обговорюючи проведену гру, оцінюючи участь у ній школярів, учителю варто виявити такт, особливо при оцінці результатів першої рольової гри. Негативна оцінка діяльності її учасників неминуче приведе

до зниження активності. Бажано почати обговорення результатів гри з удалих моментів і лише потім перейти до недоліків.

Помилки є невід'ємною частиною процесу навчання мови, і можливість вільно робити помилки на уроці скоріше сприяє навчанню, ніж стримує його. Помилки поступово зникають у міру того, як учні стають більш компетентними й упевненими в собі. При роботі над помилками дуже важливо змусити учнів самим дати правильний варіант фрази чи слова, у якому були допущені помилки, написати їх на дошці і супроводити їх корективними вправами, що могли б найкраще сприяти відпрацюванню правильного варіанта самими учнями.

В оптимальному випадку, учитель записує всю гру на магнітофонну стрічку - так жодна помилка не буде пропущена. Якщо вчитель не має достатніх технічних засобів, то йому доведеться запам'ятовувати помилки або записувати їх в зошиті, не перериваючи гри і не перебиваючи її учасників.

Класифікація ролей.

Існує така класифікація ролей [3, с. 43]:

- статусні ролі, що не мають особистісних характеристик і діють в стандартних ситуаціях повсякденного життя, наприклад, професійна роль;

- позиційні ролі: звичайно кодовані правилами, що визначають деяку позицію в суспільстві, зокрема, сімейний стан, стать, вік, особисті якості. Наприклад: „На вулиці холодно, йде сніг, а дівчинка збирається йти погуляти без теплового шарфа і рукавичок. Члени родини (дідусь, старший брат і батьки) намагаються переконати дівчинку одягтися тепліше”;

- ситуативні ролі, представлені у виді фіксованих стандартів поведінки і діяльності, для програвання яких досить бути короткочасним учасником ситуації спілкування: роль гостя, туриста, пішохода та інші.

Рольова гра може зображувати елементарний комунікативний акт (покупка, поздоровлення, знайомство) і складний комунікативний акт, що складається із серії елементарних актів (вибір маршруту подорожі у бюро подорожей, у залізничній касі).

Найбільш розповсюджені форми рольових ігор: презентація, інтерв'ю, заочна подорож, прес-конференція, круглий стіл, телеміст, екскурсія, казка, репортаж, клуб по інтересах.

Таким чином, рольова гра додає навчальному спілкуванню комунікативну спрямованість, зміцнює мотивацію вивчення іноземної мови і значно підвищує якість оволодіння їм. Рольова гра - могутній фактор психологічної адаптації дитини в новому мовному просторі, що може вирішити проблему природного ненасильницького впровадження іноземної мови у світ дитини.

Література

1. Дианова Е. М. Ролевая игра в обучении иностранному языку / Е. М. Дианова, Л. Т. Костина // Иностранные языки в школе. – 1988. – № 3. – С. 12 – 16. **2. Люшер М. А.** Сигналы личности. Ролевые игры и их мотивы. / А. М. Люшер. – Воронеж : Реал, 2005. – 180 с. **3. Филатов В. М.** Методическая типология ролевых игр / В. М. Филатов // Ин. яз. в шк. – 2008. – № 2. – С. 41 – 47. **4. Эльконин Д. Б.** Творческие ролевые игры детей дошкольного возраста / Д. Б. Эльконин. – М. : Просвещение, 1957. – 289 с. **5. Muggleston P.** Teacher's resource book / Muggleston P., Elsworth S., Rose J. – Longman, 2007. – 282 p.

Ткачова О. О. Використання рольової гри в навчальному процесі.

У статті йдеться про використання рольових ігор на уроках англійської мови. Рольові ігри дають можливість учням продемонструвати використання мови в реальних ситуаціях і бути більш зосередженим на комунікації, ніж на граматиці. Рольова гра може також сприяти розкріпаченню сором'язливих учнів. Рольова гра може активно використовуватися як при введенні нової теми так і при відпрацюванні нового матеріалу.

Ключові слова: рольова гра, ролі, рольова поведінка, освітній процес, комунікація, метод.

Ткачева О. О. Использование ролевой игры в учебном процессе

В статье говорится об использовании ролевых играх на уроках английского языка. Ролевые игры дают возможность учащимся продемонстрировать, использование языка в реальных ситуациях и быть более сосредоточенным на коммуникации, чем на грамматике. Ролевая игра может также способствовать раскрепощению застенчивых учащихся. Ролевая игра может активно использоваться как при введении новой темы так и при отработке нового материала.

Ключевые слова: ролевая игра, роли, ролевое поведение, образовательный процесс, коммуникация, метод.

Tkachova O. O. Using of role-play in the educational process

This article deals with role-play activities at the English lessons. Role-plays give schoolchildren the opportunity to demonstrate how to use English in real life situations and make them focus more on communication than on grammar. Role-play activities can be a lot of fun however a class full of shy schoolchildren may be reluctant to participate so it is important to know them. The role-play activities can even be done at the English lesson as the introduction and drilling of a new topic if schoolchildren have a good understanding of the new material.

Key words: role-play activities, roles, role behavior, educational process, communication, method.

Стаття надійшла до редакції 11.02.2012 р.
Прийнято до друку 30.03.2012 р.

УДК 811.111'38

Г. В. Шалдаісова

ГУМОР ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ АНГЛІЙСЬКОГО МЕНТАЛИТЕТУ

Гумор посідає важливе місце в стилістиці англійської мови, насамперед, в розмовному жанрі. З кожним днем гумор набуває все більш широкого розповсюдження в англійській мові.

Гумор є невід'ємною частиною спілкування. Для багатьох вчених це важливий предмет наукового дискутування.

Будь-який художній текст несе в собі певну ідею, якій підкоряються мовностилістичні засоби. Частина художньої літератури, поряд із глибокими й серйозними думками, містить елементи комічного, що відбивають реальне (або вигадане) життя, що не існує без гумору

Гумор являє собою багатобічне явище, яке варто вивчати з різних сторін, з використанням антропоцентричної, культурологічної і когнітивної наукових парадигм. Гумор служить важливою умовою нормальної життєдіяльності суспільства, будучи елементом творчості й освітнього процесу. Створення стрункої й максимально повної класифікації відтінків комічного становить значні труднощі, тому що границі між цими відтінками часто бувають дуже хиткими й важко вловимими.

Чіткої теорії комічного дотепер не існує в силу розмитості границь і значного числа близьких понять. *Гумор, сміх, жарт, забавне, дотепність, іронія, глузування, сарказм, сатира* – все це різні форми комічного. Будучи складним соціокультурним явищем, комічне вимагає різнобічного підходу як у лінгвістичному, так й екстралінгвістичному аспектах.

Дослідження комічного, зокрема, гумору як філософської категорії йде корінням в античність. Аристотель вважав, що комічне є частина потворного: сміх є радістю, що осміює зло, і ця сутність смішного за всіх часів однакова, хоча в різних культурах люди глузували з різних речей і по-різному” Основоположником психологічного підходу до гумору можна вважати З. Фрейда. В основі комічного, на його думку, завжди лежить відсилання до несвідомого, витиснутому зі свідомості.