

5. Демьянков В.З. «Концепт» в философии языка и в когнитивной лингвистике // Когнитивные исследования языка. Вып. I. Концептуальный анализ языка: сб. науч. тр. / В.З. Демьянков. – М.: Ин-т языкознания РАН; Тамбов: Изд.дом ТГУ им. Г.Р.Державина, 2009. – С. 29-34.
6. Ермоленко С.Я. Мінлива стійкість мовної картини світу / С.Я.Ермоленко // Мовознавство. – 2009. – № 3-4. – С. 94-103.
7. Жаботинская С.А. Структура there + to be: лингвокогнитивный аспект / С.А. Жаботинская // Вісник Харківського національного університету ім. В.Н. Каразіна. – 2004. – № 635. – С. 53-60.
8. Жаботинская С.А. Принципы создания ономаσιологических моделей и событийных схем в языке // Горизонты современной лингвистики: Традиции и новаторство: Сб. в честь Е.С.Кубряковой / С.А.Жаботинская. – М.: Языки славянских культур, 2009. – С. 381-400.
9. Ильин Е.П. Эмоции и чувства / Е.П.Ильин. – СПб.: Питер, 2001. – 752 с.
10. Іващенко В.Л. Семантика ментальності концепту / В.Л. Іващенко // Мовознавство. – 2008. – № 1. – С. 37-43.
11. Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс / В.И.Карасик. – М.: Гнозис, 2004. – 390 с.
12. Ковшова М.Л. Анализ фразеологизмов и коды культуры / М.Л. Ковшова // Известия РАН. Сер. лит-ры и языка. – 2008. – Т.67, № 2. – С. 60-65.
13. Кубрякова Е.С. Типы языковых значений: Семантика производного слова / Е.С.Кубрякова. – М.: Изд-во ЛКИ, 2008. – 208 с.
14. Кубрякова Е.С. В поисках сущности языка: вместо введения // Когнитивные исследования языка. Вып. IV. Концептуализация мира в языке: коллектив. моногр. / Е.С. Кубрякова. – М.: Ин-т языкознания РАН; Тамбов: Изд.дом ТГУ им. Г.Р.Державина, 2009. – С. 11-24.
15. Пэйн Р. Эмоции и работа. Теории, исследования и методы применения (Пер. с англ.) / Р. Пэйн, К. Купер. – Х.: Изд-во «Гуманитарный центр», 2008. – 544 с.
16. Шамаева Ю.Ю. Когнитивная структура концепта РАДОСТЬ (на материале английского языка): дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04 / Ю.Ю. Шамаева. – Харьков, 2004. – 260 с.
17. Шаховский В.И. Лингвистическая теория эмоций / В.И. Шаховский. – М.: Гнозис, 2008. – 416 с.
18. Peller S. Metaphorical patterns and mental lexicon. [CD ROM] / S. Peller // Language and cognition. – 2005. – №30. – P. 70-86 (Abstract from ERIC Document Reproduction Service: ERIC Item: EL 709 257).

Шапошнікова Л. М.
(Хмельницький)

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ МОВНИХ ІГОР ЯК ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

Стаття присвячена значенню мовних ігор при навчанні іноземної мови у вищій школі. Ігри як один із найпопулярніших методів інтерактивного навчання мають здатність до інтенсифікації навчального процесу і спрямування його в комунікативне русло. В статті визначені основні види ігрових методів, що застосовуються у вищих навчальних закладах, серед яких є як традиційні прийоми, так і інноваційні.

Статья посвящена значению языковых игр в обучении иностранному языку в высшей школе. Игры как один из самых популярных методов интерактивного обучения имеют способность к интенсификации учебного процесса и к направлению его в коммуникативное русло. В статье определены основные виды игровых методов, употребляющиеся в высших учебных заведениях, среди которых присутствуют как традиционные приемы, так и инновационные.

The article deals with the significance of language games in the foreign language teaching. Games as one of the most popular methods of interactive study have an ability to intensify the learning process and to direct it into the communicative course. In the article the main types of game methods used in the institutes of higher education are defined, among which are both traditional and innovative methods.

Комунікативна спрямованість навчального процесу є головною складовою сучасного навчання. На сьогоднішній день існує безліч наукових та літературних видань, присвячених ігровим методам навчання дітей дошкільного та шкільного віку. У шкільній практиці вже давно використовуються різноманітні навчальні ігри. Рольові ігри і драматизації займають особливе місце в цій системі. Проте малодослідженими залишаються особливості використання ігрових методів при навчанні студентів як дорослих, сформованих особистостей. Метою навчання іноземної мови в вищій школі на сучасному етапі є оволодіння студентами комунікативними компетенціями, що дозволять реалізувати їхні знання, уміння, навички для розв'язання конкретних комунікативних завдань в реальних життєвих ситуаціях. Іноземна мова виступає як засіб комунікації, спілкування з представниками інших націй, отже в освіті продовжує розвиватися і надалі культурологічний або інтеркультурний

підхід у навчанні в рамках концепції «діалогу культур», з метою формування полімовної грамотності студентів. В сучасному вищому навчальному закладі не має бути місця для таких процесів, як зазубрювання, бездумне завчання текстів на іноземній мові, що не мають практичної цінності для майбутньої життєдіяльності студентів [3].

Метою статті є обґрунтування необхідності й доцільності використання мовних ігор як інтерактивних методів навчання при вивченні іноземної мови студентами вищих навчальних закладів.

Проблему застосування ігрових методів при вивченні іноземної мови вивчали такі дослідники як Д.Б. Ельконін, В.Г. Редько, М.В. Чистяков, К.А. Родкін та ін.

Інтерактивні методики дають можливість ефективної організації взаємодії педагога і тих, хто навчається, продуктивної форми їх спілкування з елементами змагання. До інтерактивних методів навчання зазвичай відносять активне соціально-психологічне навчання, тобто психолого-педагогічну форму вироблення й удосконалювання різнобічних умінь і навичок поведінки учнів, що здійснюється в умовах групової навчально-тренувальної діяльності. В активно-соціально-психологічному навчанні основним методичним блоком є ігрові методи, тобто ділові, дидактичні, рольові, організаційно-ділові ігри тощо. Грою називають і психотехнічний прийом, за допомогою якого за короткий час можна налаштувати тих, хто навчається, на роботу в групі, структуровану дію за правилами, більш складну рольову дію та багато чого іншого. Таким чином, можемо констатувати, що є багато ігор і між ними існують значні розбіжності.

Один із шляхів інтенсифікації навчального процесу, підвищення рівня володіння мовою є вживання мовних ігор. Гра активізує розумову діяльність студентів, дозволяє зробити навчальний процес привабливим та цікавим, справляє емоційний вплив на студентів. Це могутній стимул до оволодіння мовою.

Мотивація, яка створюється грою, тобто ігрова мотивація, повинна бути подана в навчальному процесі поряд з комунікативною, пізнавальною і естетичною мотивацією.

Ігрові заходи зближують мовну діяльність до природних норм, допомагають розвивати навички спілкування, сприяють ефективному відпрацюванню мовного матеріалу, забезпечують практичну направленість.

Гра завжди припускає прийняття рішення – як діяти, як сказати, як виграти. Це загострює розумову діяльність студентів. Гра веде за собою розвиток. Розвиткові значення гри закладено в самій її суті, бо гра – це завжди емоції, а там де емоції, - там активність, увага та уява, там працює мислення [2].

Таким чином, гра – це: 1) діяльність; 2) мотивування; 3) індивідуалізована діяльність; 4) навчання та виховання в колективі та через колектив; 5) розвиток психічних функцій та здібностей; 6) навчання з захопленням.

Вправи ігрового характеру можуть бути різними за своїм призначенням, змістом, засобами їх організації та проведення, матеріальною оснащеністю, кількістю учасників та ін.

Мовні ігри можна розділити на: 1) фонетичні; 2) лексичні; 3) граматичні; 4) орфографічні; 5) аудитивні; 6) комунікативні та інші.

Серед фонетичних ігор можна виділити, наприклад, ігри-імітації (студенти вимовляють за викладачем скоромовки, фрази, прислів'я, вірші на визначений звук; тут можливі ігри-змагання), або ж вивчення віршів з метою їх відтворення за ролями.

При навчанні лексики доцільно використовувати ігри на картках (наприклад, складання ситуації або діалогу за допомогою лексики, що надається на картці), загадки, вікторини, кросворди, чайнворди, ігри типу “Знайдіть слово”, “ Знайдіть прислів'я ”. До того ж кросворди, вікторини, чайнворди можна використовувати не тільки на практичних заняттях з німецької мови, але й на семінарах з країнознавства, і їх можуть складати як викладач, так і студенти.

Є ще один вид роботи з лексикою, який наші студенти роблять з зацікавленістю і який, на наш погляд, несе ігрове навантаження (а саме азарт змагання). Це пошук додаткової лексики за даною темою або підтемою. Так, наприклад, при вивченні теми “Їжа” можна запропонувати студентам знайти вдома додаткову лексику до підтеми “Борошняні вироби” (це і види тіста, і різномунітні борошняні вироби, прянощі та інше). Хто знайшов більше лексики, той і переможець. Лексика закріплюється в ситуаціях та діалогах.

Асоціативні ігри допомагають швидко включатись в роботу та запам'ятовувати нові слова і вирази. Вони представляють собою побудову смислових словесних ланцюгів. Педагог називає два далекі за значенням слова (наприклад, “комп'ютер” та “гризти”), учасникам пропонують зв'язати їх за допомогою ряду асоціацій (наприклад: комп'ютер – наука – граніт науки – гризти). Чим довший ланцюг слів, тим краще.

Варто наголосити на тому, що використання мовних ігор у вищих навчальних закладах відрізняється від використання подібних ігор у середній школі.

В основному ігри на вищому етапі вивчення мови на відміну від початкового етапу в школі, на наш погляд, не носять чисто лексичний або чисто граматичний характер. Лексичні ігри є одночасно і граматичні, і комунікативні, і творчі.

Наприклад, ігровий вид роботи до тієї ж теми "Їжа". Студенти складають вдома меню, а на заняттях розігрують з ним ситуації "У ресторані", "В кафе-закусочній", "У студентській їдальні". Для закріплення підтем "Традиційні блюда в Україні, в Німеччині, в Австрії" можна розділити групу на представників різних країн і вони будуть відповідати на запитання один одному та розповідати про традиційні блюда своєї країни, ділитися рецептами (рольова гра).

Особливим ігровим методом інтерактивного навчання є брейнстормінг ("мозковий штурм"). Його ще називають "груповим методом породження ідей". Студентів ділять на групи та пропонують кожній групі у процесі обговорення знайти декілька рішень якоїсь проблеми. Кожна група повинна придумати максимальну кількість виходів із ситуації (звичайно, мовою, що вивчається). В залежності від складу учасників, тема може бути як серйозною (покращення екології, будівництво притулку для тварин, реклама авіакомпанії), так і жартівливою (розведення бананів в Арктиці або озеленення Місяця).

Допомогти проявити свої творчі здібності допоможуть елементи психодрами – рольові ігри іноземною мовою. Студенти примірюють на себе різні ролі та спілкуються одне з одним, наприклад, як професор зі студентом, начальник із підлеглим, лікар з пацієнтом. Рольова гра є активним методом навчання, засобом розвитку комунікативних здібностей студента. Рольова гра пов'язана з інтересами студентів, є засобом емоційної зацікавленості, мотивації навчальної діяльності. Рольова гра виступає активним способом навчання практичного володіння іноземною мовою. Рольова гра допомагає подолати мовні бар'єри студентів, значно підвищує обсяг їх мовленнєвої практики. Це навчання в дії. Ефективним ігровим методом є також театралізація переговорів та дискусій. Зазвичай використовується реальна ситуація з практики (ситуаційні кейси) або фрагмент твору, знайомий студентам. Потім розігрується міні-спектакль з наступним обговоренням.

Одним із цікавих інноваційних ігрових методів є метод сценарію. Даний метод заснований на поєднанні запланованих навчальних змістів – наприклад: Магази́ни-Товари-Покупець – з інтересами та ідеями учнів. Отримуючи «імпульси» від вчителя (так звані ключові питання), учні роблять свій внесок в створення історії. Цей метод обходиться без текстових підручників. Мова йде про креативне планування, підбір гіпотез, переживання, систематизацію та презентацію роботи. Спроектвана історія містить також елементи з драми та рольової гри. Вчитель задає лише рамки дії та представляє окремі епізоди. Учні ставлять свої питання та знаходять самі на них відповіді.

Той факт, що гра викликає зацікавленість та активність студентів і надає їм можливість проявити себе в захоплюючій для них діяльності, сприяє більш швидкому та тривалому запам'ятовуванню іноземних слів, речень, конструкцій. Цьому ж служить і той факт, що знання матеріалу є обов'язковою умовою активної участі у грі, а іноді – обов'язковою умовою виграшу. Гра надає можливість не тільки удосконалювати, але й набувати нові знання, тому що прагнення брати участь в ігровій ситуації змушує студентів думати, згадувати те, що вже пройшли, та запам'ятовувати все нове.

Щодо фіксації помилок під час гри, то бажано, щоб викладач робив це, не відволікаючи студентів, здійснюючи аналіз після закінчення гри [1].

Ігри, з нашої точки зору, сприяють виконанню важливих методичних задач:

- утворенню психологічної готовності учнів та студентів до мовного спілкування;
- забезпеченню природної необхідності багаторазового повторення ними мовного матеріалу;
- тренуванню учнів та студентів у виборі потрібного мовного варіанта, що є підготовкою до ситуативної спонтанності мови взагалі.

Граматичні, лексичні, фонетичні та орфографічні ігри сприяють формуванню мовних навичок. Тому їх можна охарактеризувати як підготовчі ігри. Граматичні ігри вчать учнів та студентів вживати мовні зразки, які мають певні граматичні труднощі, та створюють природну ситуацію для вживання цього мовного зразка. Оволодіння граматичним матеріалом перш за все створює можливість для переходу учнів та студентів. Відомо, що тренування тих, хто навчається, у вживанні граматичних структур, яке вимагає багаторазового повторення, стомлює своєю одноманітністю. Ігри допоможуть зробити нудну роботу більш цікавою та захоплюючою.

Лексичні ігри логічно продовжують "будувати" фундамент мови. Ці ігри тренують учнів та студентів у вживанні лексики в ситуаціях, які наближені до природних умов, активізують мовно-

розумову діяльність учнів та студентів, а також розвивають їх мовну реакцію.

Фонетичні ігри призначені для коректування вимови на етапі формування мовних навичок. Фонетичні ігри-вправи тренують учнів та студентів у вимові німецьких звуків, вчать їх голосно та чітко читати та вивчати вірші з метою їх відтворення по ролям. Робота над кожною грою складається з двох етапів: 1) розучування вірша, так і при його театралізації рекомендується йти від колективної роботи (цей період повинен бути мінімально коротким) до індивідуальної.

І, нарешті, формуванню та розвитку мовних навичок у якійсь мірі сприяють орфографічні ігри, основна мета яких – освоєння правопису вивченої лексики.

Ігри, які сприяють подальшому розвитку мовних навичок та вмінь, можна охарактеризувати, на наш погляд, як творчі ігри. Максимальна мобілізація мовних навичок, швидка реакція в спілкуванні можуть, як нам уявляється, виявитися в аудитивних та мовних іграх. Аудитивні ігри вчать учнів та студентів розуміти зміст одноразового висловлювання, виділяти головне в потоці інформації та розвивають слухову пам'ять та реакцію. Аудитивні ігри доцільно проводити за допомогою магнітофона або CD-програвача [4].

Досвід переконує, що гра сприяє розвитку пізнавальної активності учнів та студентів при вивченні іноземної мови. Вона несе в собі неабияку моральну основу, тому що робить працю (оволодіння іноземною мовою) радісною, творчою та колективною [5].

Потреби нашої держави у висококваліфікованих спеціалістах, здатних до встановлення ділових контактів та ділового співробітництва з іноземними партнерами, спеціалістах, що володіють іноземною мовою на фаховому рівні, знаходять відображення в робочих навчальних програмах вищих навчальних закладів країни і запровадження курсу ділової іноземної мови. Тут ігровий метод можна представити як метод симуляцій. Мова йде про різноманітні симуляційні ділові ігри, які надають студентам можливість відпрацьовувати свої навички, застосовувати знання з метою вирішення тієї чи іншої задачі в так званому «безпечному середовищі», яке імітує реальні ситуації, наприклад, в діловому співробітництві.

Симуляції характеризуються високим ступенем зацікавленості учасників, що цілком поринають гру, втілюються в свою роль, вболівають за результат роботи, оскільки від командного духу, швидкості прийняття рішень залежить загальний результат гри.

Завдяки симуляції формується навичка стратегічного планування у студентів, розвивається вміння працювати в команді, проводити перемовини, переконувати ділового партнера. Симуляції впорядковують знання учнів, готують їх до необхідності прийняття в майбутній діяльності швидких та вмотивованих рішень.

Отже, ефективність використання мовних ігор як інтерактивних методів навчання можливе і потрібне не лише в початковій та середній школі, а й у вищих навчальних закладах. Зазначимо, що ігрові методи навчання іноземної мови у вищих навчальних закладах якнайкраще розвивають і поглиблюють комунікативну компетенцію студентів, і тому повинні бути атрибутом навчання будь-якої іноземної мови.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Веклич Ю. Активізуючи процес навчання / Ю. Веклич, Л. Мамонова // Іноземні мови в навчальних закладах. – 2003. – № 1. – С. 85–89.
2. Гальскова Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам. Пособие для учителя / Н. Д. Гальскова. – М. : АРКТИ, 2000. – 149 с.
3. Карасева О. В. Игры для разминки на уроке немецкого языка / О. Карасева // ИЯШ. – 2007. – № 6. – С. 41–42.
4. Пассов Е. И. Коммуникативная методика / Е. И. Пассов. – М. : Изд-во АРКТИ, 2005. – 28 с.
5. Федусенко Ю. Пізнавати світ у грі / Ю. Федусенко // Іноземні мови в навчальних закладах. – 2003. – №1. – С. 78–84.

Швачко С. О.
(Суми)

СЕМАНТИЧНЕ БУТТЯ ТЕРМІНІВ РІЗНИХ СИСТЕМ

У статті робиться спроба формалізувати дефініції метазнаків різних терміносистем – дистантних за семантичною ригористичністю, але близьких за інгерентними характеристиками.

В статтє делается попытка формализовать дефиниции метазнаков разных терминисистем – дистантных по семантической ригористичности, близких по ингерентным терминологическим свойствам.