

Григорьева М. Б.

**ТЕХНОЛОГИЯ СТИМУЛЯЦИИ РЕЧЕВОГО ОБЩЕНИЯ НА ПРИМЕРЕ ИГРОВОГО МЕТОДА**

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/1/2009/8-2/20.html](http://www.gramota.net/materials/1/2009/8-2/20.html)

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

**Альманах современной науки и образования**

Тамбов: Грамота, 2009. № 8 (27): в 2-х ч. Ч. II. С. 55-57. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/1.html](http://www.gramota.net/editions/1.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/1/2009/8-2/](http://www.gramota.net/materials/1/2009/8-2/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [almanac@gramota.net](mailto:almanac@gramota.net)

нейтрализацию значения исходного существительного, которое легло в основу образования данного лексико-семантического варианта глагола. Например:

... he came out stiff as a post ... throwing the water high each time he landed. (каждый раз как он шлепался в воду) [Hemingway, 1962, p. 18].

Глагол *to land*, образованный от существительного *land* - суша, земля в противоположность водному пространству, в данном предложении означает “погружаться в воду”, буквально “приземляться в воду”. Должно было произойти полное забвение значения исходного существительного, чтобы возникло это новое значение. Например,

I expect when the Revolution comes, he'll scythe your head off with a knife. (отрежет голову) [Dickens, 1922, p. 41].

Значение существительного *scythe* нейтрализуется значением существительного *knife*.

Проанализированные нами примеры наглядно показывают то, что контекст играет немаловажную роль в формировании семантики производного по конверсии глагола. Отправным пунктом в развитии значения такого глагола является значение исходного существительного. Это значение, будучи положено в основу глагольного значения, далее развивается в определенном направлении в связи с воздействием контекста.

Влияние контекста особенно велико при словообразовании по конверсии, так как отсутствие словообразовательных морфем ведет к большой свободе сочетаемости.

#### Список использованной литературы

1. **Daily worker**. 1963. Feb. 11.
2. **Dickens M.** A tale of two cities. N.-Y., 1922.
3. **Doyle C.** The case-book of Sherlock Holmes. N.-Y., 1927.
4. **Galsworthy J.** End of the chapter. M., 1960.
5. **Hemingway E.** To have and have not. M., 1962.
6. **Jerome K. Jerome.** Three men in a boat. M., 1952.
7. **Johnson P.** An avenue of stone. P. books, 1953.
8. **Mitchell M.** Gone with the wind. N.-Y., 1936.
9. **Smith L.** Strange fruit. N.-Y., 1923.
10. **The best short stories of ring lander.** N.-Y., 1957.

## ТЕХНОЛОГИЯ СТИМУЛЯЦИИ РЕЧЕВОГО ОБЩЕНИЯ НА ПРИМЕРЕ ИГРОВОГО МЕТОДА

Григорьева М. Б.

Владивостокский государственный университет экономики и сервиса

Об обучающих возможностях игрового метода известно давно. Многие методисты справедливо обращают внимание на эффективность его использования. Игра может выполнять исключительную роль усиления познавательного интереса, облегчения сложного процесса учения, создания условий для формирования творческой личности учащихся, а также предоставляет прекрасную возможность преподавателю вывести профессиональное мастерство на уровень современных технологий.

По мнению ученых, игра - вид развивающей, социальной деятельности, форма социального опыта, одна из способностей человека. Человеческая культура возникла и развивается как игра. Игра - опосредованный способ связи ребенка с окружающим миром - является своеобразной школой эмоций, важнейшим инструментом, позволяющим формировать эмоциональный и познавательный мир детей. Игровые упражнения увлекают даже самых пассивных и слабо подготовленных учеников. Ученики повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно и что доступно их пониманию.

Использование игровых форм обучения делает учебно-воспитательный процесс более познавательным и более качественным так как:

- игра втягивает в познавательный процесс каждого в отдельности и всех вместе, становясь эффективным средством управления учебным процессом;

- обучение в игре осуществляется посредством собственной деятельности учащихся, в процессе которой усваивается до 90% информации;

- состоятельность - неотделимая часть игры, которая стимулирует учащихся на достижение высоких результатов;

- в игре все изначально равны, так как игра в процессе дает каждому возможность самовыражения, самоопределения и саморазвития [Коньшева, 2006, с. 13].

Необходимо создавать на уроке те ситуационные перипетии, в которых учащийся оказывается вынужденным активизировать свои творческие способности, мобилизовать свое внимание и память под воздействием эмоционального переживания событий. Для создания подобных ситуаций на уроке преподаватель должен соблюдать три принципа: создание языкового окружения, постоянный мониторинг и ситуация успеха.

Многие преподаватели знают на своем опыте как бывает сложно подобрать так называемые “ice breakers” для того, чтобы создать благотворную психологическую обстановку на уроке, которая даст воз-

возможность ученикам преодолеть стеснительность, мешающую свободно общаться на изучаемом языке и снизить боязнь ошибок. Педагог-новатор Ш. А. Амонашвили призывал: «Чаще приглашайте на уроки Момуса-бога смеха и шуток, чтобы прогнать с уроков Морфея-бога сна» [Амонашвили, 1986, с. 57]. Ситуация успеха - очень важный фактор стимуляции общения на уроке. Для этого существует много типов игровых упражнений и заданий:

**1. Коммуникативно-прагматические задания** (контролируемые - реплики участников запланированы)

**I типа:** направлены на тренировку по выбору и использованию социокультурных стратегий в речевом поведении, включают элементы социального тренинга (упражнений в общении)

\**FLOWER* (дарят друг другу воображаемый цветок, произнося по очереди друг другу фразу - комплимент «*I want to give this flower to you because ...*»)

\**CONTACTS* (подходят друг к другу, начинают разговор)

\**POLITENESS* (обращаются друг к другу с вежливыми просьбами)

\**CONFLICT* (учатся правильно реагировать на «эмоциональную фразу» партнера) [Конышева, 2006, с. 60].

**II типа:** направлены на употребление этикетных формул речевого поведения

“*Let’s not chat*” - “*You are sitting in the cinema waiting for a film to start. A very talkative man takes a seat close to you. He is eager to chat, but you are not in the mood and just want to relax. Try to ignore the conversation politely*”.

**III типа:** направлены на использование невербальных средств речевого поведения - “*I can’t hear you*” - *You are to say something urgent to your partner but a glass separates you. Use your gestures to explain your message*” (Example: *Come here \ Wait for a minute. I’m thinking \ Call me at 5 \ I love you*).

**2. Интерактивные задания** (умеренно-контролируемые - речевое поведение задается только частично, основная линия поведения развивается во время выполнения задания). Способствуют формированию коммуникативной гибкости речевого поведения “*Catch the initiative in the talk*”

A) *Take a card with your topic. Your task is to maintain the conversation of the group by interrupting the conversation politely and trying to change the topic according to your card.*

B) *Two students come to the centre of the circle. One of them starts the talk with any remark on any topic he likes. His partner is to encourage the conversation, then switch a new topic. The first partner should try to keep to his subject.*

**3. Ролевые игры** (с включенными в них «ситуациями выживания»)

Согласно Л. Шапиро, «дети учатся решать проблемы, руководствуясь накопленным опытом, поэтому необходимо побуждать учеников к самостоятельному решению проблем и стоящих перед ними задач, не предоставляя им заготовленных ответов и решений» [Шапиро, 2005].

Ролевая игра - это речевая, игровая и учебная деятельность одновременно. Ролевые игры являются эффективным средством создания мотивации к иноязычному общению. Ситуации общения, моделируемые в ролевой игре, позволяют приблизить речевую деятельность на уроке к реальной коммуникации и дают возможность использовать язык как средство общения, применяя при этом вербальные и невербальные средства общения. Подобные задания просто необходимо включать в процесс обучения. По определению Р. Родригеса и Р. Вайта: «Ролевая игра соединяет классную комнату и жестокую реальность» [Эльконин, 1978, с. 25]. Заказ блюд в ресторане, покупка билетов, посещение магазинов - ситуации необходимые для формирования реального социокультурного поведения учащихся. Выбирайте приближенные к жизни ситуации, которые требуют принятия определенного решения или высказывания определенной точки зрения. Ситуации должны быть понятны учащимся для их возрастного жизненного опыта.

A) **Контролируемая ролевая игра** может быть построена на основе диалога (на примере базового диалога ученики составляют свои диалоги) или текста (после знакомства с текстом, ученикам предлагается исполнить роли персонажей - наиболее распространенная форма «интервью»). Участники получают необходимые реплики.

B) **Умеренно контролируемая ролевая игра** дает общее описание сюжета и ролей и \ или точную линию действия имеет кто-то один из учеников, остальные ориентируются по ситуации.

Situation: Two friends (Student A, Student B) and one teacher are at the exam.

“*Student A feels the need to cheat and tries various covert ways (looking at Student B’s paper and referring to the cheat sheet). Student A gets the answers, finishes up the test and accidentally drops the cheat sheet while leaving the room. It falls to the floor nearest Student B. The teacher finds the cheat sheet and then starts to question Student B about cheating*”.

C) **Свободная ролевая игра** (учащиеся получают лишь обстоятельства общения, они сами по развитию сюжета решают какую лексику использовать и как развивать действие в данной ситуации).

1. *An adult not having enough money to take a bus or subway home.*

2. *Two parents having to break up an argument between siblings.*

3. *Someone cutting into line at a bus stop, grocery store.*

4. *A driver hitting another car, but only a young child saw the accident.*

5. *A taxi driver and a passenger finding an envelope of money after dropping off some passenger* [Snarski, 2007, p. 5].

В заключении хочется отметить, что учебные игры строятся на принципах коллективной работы, прак-

тической полезности, соревновательности, максимальной занятости каждого учащегося и неограниченной перспективы творческой деятельности. В процессе игры развивается логическое мышление, способность к поиску ответов на поставленные вопросы, речь, речевой этикет, умение общаться друг с другом.

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели - *творческо-поисковой* деятельности. Игра занимает особое место в процессе активного обучения, являясь одновременно и методом и формой организации обучения. Это позволяет определить игру как высший тип педагогической деятельности.

#### Список использованной литературы

1. Амонашвили Ш. А. Здравствуйте, дети. М.: Просвещение, 1986.
2. Коньшева А. В. Игровой метод в обучении иностранным языкам. СПб.: КАРО, 2006.
3. Шапиро Л. Как воспитать ребенка с высоким коэффициентом развития. М.: Эксмо, 2005.
4. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978.
5. Snarski M. Using replacement performance role-plays in the language classroom // English teaching forum. 2007. Vol. 45. № 4.

### ДИНАМИЧНОСТЬ КАК СВОЙСТВО ФРАЗЕОЛОГИЧЕСКОГО КОГНИТИВНО-СЕМАНТИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА

Гриднева Т. В.

Волгоградский государственный педагогический университет

В последнее время широкое распространение в лингвистической литературе получила идея пространственного моделирования, так как является чрезвычайно эффективным приёмом познания особенностей языка.

Фразеологическое когнитивно-семантическое пространство (ФКСП), которое определяется как область пересечения концептуальных и семантических структур, предполагает совместное рассмотрение значения и концепта. Концептуальное и семантическое пространства - компоненты ФКСП - важнейшие составляющие процесса понимания механизмов познания действительности. Концептуальное фразеологическое пространство представляет собой совокупность исторически сложившихся концептов, которые закреплены и наименованы в наборе семиотических и семантических фразеологических сфер. Фразеологический концепт определяется как когнитивная (мыслительная) категория, квант знания, жёстко не структурированное смысловое образование описательно-образного и ценностно-ориентированного характера [Алефиренко, 2002]. Источниками и способами формирования многослойной структуры ономастопозитических фразеологических концептов (по терминологии Н. Ф. Алефиренко), являются (1) чувственный опыт человека - источник зрительных образов, (2) предметно-практическая деятельность - способ осмысления, (3) речемыслительные операции - условие интерпретации типовой денотативной ситуации и (4) лингвопрагматические факторы, обуславливающие коммуникативную значимость идиомы. Например, эмоциональный компонент *'радость'* входит в состав многослойного ономастопозитического концепта, являющегося когнитивной основой следующих фразеологизмов (ФЕ): *быть (чувствовать себя) / почувствовать себя на седьмом небе* - *'испытывать большую радость, наслаждение, счастье'*; *быть (чувствовать себя) / почувствовать себя на верху блаженства* - *'становиться безгранично счастливым, глубоко удовлетворённым, очень довольным'*; *дух захватывает / захватило* - *'трудно дышится от избытка чувств, сильных переживаний - восхищения, восторга, душевного блаженства'*; *воспрянуть духом* - *'преодолев уныние, чувство подавленности, обрести прежнюю бодрость, хорошее, радостное настроение'*. Понятийный слой *'единство'* составляет структуру многослойного ономастопозитического концепта - когнитивной базы семантики ФЕ: *рука об руку* - *'вместе, как единомышленники (действовать, жить и тому подобное)'*; *плечом к плечу* - *'вместе (жить, работать, бороться)'*; *в один голос* - *'единодушно, единогласно'*; *в ладу* - *'в дружбе, в полном согласии (быть, жить)'*; *в унисон* - *'согласно, согласованно (делать что-либо, действовать, поступать)'*; *водой не разольёшь* - *'очень дружны, неразлучны'* и других. Названные признаки многослойного ономастопозитического концепта находят выражение в семантической структуре перечисленных ФЕ.

Семантическое пространство русской фразеологии определяется как объединение базовых понятий фразеологической картины мира, сложившейся у данного этноса в ходе его бытия и определяющей национально-культурную специфику построения и реализации ассоциативно-вербальной сети её языковых личностей [Прохоров, 2008].

В своей совокупности концептуальное и семантическое пространства русской фразеологии образуют ФКСП, обладающее определёнными свойствами. Наряду со сферичностью, незамкнутостью и другими характеристиками ФКСП свойственна динамичность, что согласуется с мнением исследователей различных видов пространства, считающих, что динамичность является одной из его основных характеристик (работы З. Н. Микеладзе, О. А. Солодухина, других авторов). Термин «динамичность» является междисциплинарным, функционирует в различных областях; в лингвистике «динамичность» имеет различные направления его применения: 1) в виде функционально-семантической категории; 2) как свойство объекта исследования, богатого движением, действием, внутренней силой [Цивьян, 2006; Яковлева, 1994].

Динамичность как важнейшее свойство ФКСП противопоставляется статичности, является маркером из-