

Гутарева Надежда Юрьевна

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛЕКСИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ УСТНОМУ ОБЩЕНИЮ НА ИНОСТРАННОМ ЯЗЫКЕ**

В статье раскрывается сущность интерактивной лексической игры. Дана характеристика различных групп таких игр. Показаны их основные функции и потенциал в обучении устному речевому общению на иностранном языке. Доказывается целесообразность использования различных игровых методик на занятиях по иностранному языку в неязыковом вузе, дано их краткое описание.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2013/3-2/15.html](http://www.gramota.net/materials/2/2013/3-2/15.html)

Источник

**Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2013. № 3 (21): в 2-х ч. Ч. II. С. 64-67. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2013/3-2/](http://www.gramota.net/materials/2/2013/3-2/)

**© 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: [voprosy\\_phil@gramota.net](mailto:voprosy_phil@gramota.net)

## Список литературы

1. Балли Ш. Общая лингвистика и вопросы французского языка. М.: Издательство иностранной литературы, 1955. 416 с.
2. Беляева Е. И. Грамматика и прагматика побуждения: английский язык. Воронеж: ВГУ, 1992. 168 с.
3. Вежицка А. Речевые акты // Новое в зарубежной лингвистике. Лингвистическая прагматика. М.: Прогресс, 1985. Вып. 16. С. 251-275.
4. Корди Е. Е. Оптатив и императив во французском языке. СПб.: Нестор-История, 2009. 220 с.
5. Лайонз Дж. Лингвистическая семантика. Введение. М.: Языки славянской культуры, 2003. 400 с.
6. Падучева Е. В. Высказывание и его соотносённость с действительностью. М.: Наука, 1985. 270 с.
7. Пешковский А. М. Русский синтаксис в научном освещении. М.: Языки славянской культуры, 2001. 432 с.
8. Шмелёв И. С. Письмо молодого казака [Электронный ресурс] // Шмелёв И. С. Собр. соч.: в 5-ти т. Т. 2. URL: <http://fstanitsa.ru/category/menyu/kultura/pismo-molodogo-kazaka-shmelev-novyie-rasskazy-o-rossii> (дата обращения: 18.12.2012).
9. Шолохов М. А. Письма [Электронный ресурс]. URL: <http://feb-web.ru/feb/sholokh/texts/shp> (дата обращения: 24.03.2008).
10. Austin J. L. Zur Theorie der Sprechakte. Stuttgart: Philipp Reclam Verlag, 2002. 218 S.
11. Busse D. Semantik. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 2009. 144 S.
12. Rolf E. Illokutionäre Kräfte. Grundbegriffe der Illokutionslogik. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1997. 257 S.
13. Searle J. R. Ausdruck und Bedeutung. Untersuchungen zur Sprechakttheorie. Frankfurt: Suhrkamp, 1982. 212 S.

## REGULATIVE MODAL REFERENCES

Gorlo Evgeniya Anatol'evna, Ph. D. in Philology  
 Taganrog State Pedagogical Institute named after A. P. Chekhov  
 shenetschka@rambler.ru

The author reveals the phenomenon of regulative modal references from the point of linguistic pragmatics: defines more exactly the notion and the means of their explication, by the material of the Cossack discourse illustrates the progress and results of linguo-pragmatic analysis of regulative modal references, and also presents the hierarchy of their types.

*Key words and phrases:* pragmatic meaning; referential foundations of pragmatic meaning; regulative modal reference; Cossack discourse.

УДК 378.1

## Педагогические науки

*В статье раскрывается сущность интерактивной лексической игры. Дана характеристика различных групп таких игр. Показаны их основные функции и потенциал в обучении устному речевому общению на иностранном языке. Доказывается целесообразность использования различных игровых методик на занятиях по иностранному языку в неязыковом вузе, дано их краткое описание.*

*Ключевые слова и фразы:* интерактивная лексическая игра; игровые методики; группы игр; функции интерактивных лексических игр; обучение устному общению на иностранном языке.

Гутарева Надежда Юрьевна, к. пед. н.

Национальный исследовательский Томский политехнический университет  
 gutarevanadehzda@mail.ru

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛЕКСИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ УСТНОМУ ОБЩЕНИЮ  
 НА ИНОСТРАННОМ ЯЗЫКЕ<sup>©</sup>

Актуальность рассматриваемой проблемы определяется, с одной стороны, возросшими потребностями в улучшении качества подготовки по иностранному языку будущих специалистов неязыковых вузов, связанными с ориентацией современного образования на международные стандарты, а следовательно, необходимостью поиска новых путей совершенствования процесса обучения; с другой стороны, недостаточной разработанностью как в теоретическом, так и в практическом плане вопросов обучения устной монологической речи с опорой на интерактивные лексические игры. Решение данной проблемы призвано способствовать улучшению практической подготовки студентов неязыкового вуза к устному общению на иностранном языке.

Существует несколько групп игр, каждая из которых служит определенной цели, имеет собственную специфику. На занятиях по иностранному языку могут использоваться различные группы игр [1].

1-я группа — предметные игры как манипуляции со схемами и предметами.

2-я группа — творческие игры, сюжетно-ролевые игры.

Данные игры делятся на ролевые и симуляции (воображаемые ситуации). Первые считают низшим, а вторые — высшим уровнем этого вида учебной деятельности. В ролевой игре о каждой роли дается четкая информация и определенная ролевая позиция, а в симуляции дается задача, которую необходимо решить, что напоминает опыт из собственной жизни. Ситуация может быть и не совсем реальной, однако передается не ролевое, а собственное отношение к проблеме. Этот вид игровой деятельности особенно эффективен на продвинутой стадии обучения иностранному языку, так как предполагает спонтанные высказывания в рамках воображаемой ситуации.

3 группа — интеллектуальные игры.

Игры данной группы активизируют познавательную деятельность студентов. Они имеют проблемный характер и связаны с решением проблем на занятиях по иностранному языку.

4 группа — технические, конструкторские игры.

5 группа — дидактические игры.

В группу игр с готовыми правилами, которые служат для решения учебных задач, входят собственно лингвистические игры, в которые играют на занятиях по иностранному языку. Лингвистические игры по количеству участников подразделяются на индивидуальные, парные и групповые. При этом к индивидуальным относят кроссворды, анаграммы, а к парным и групповым — игры типа бинго, совмещение аналогичных картинок и их нахождение с помощью вопросов, заполнение плана квартиры, диктант «в картинках».

На занятиях по иностранному языку можно использовать игровые элементы, например, через создание проблемных воображаемых ситуаций, работу с игровыми упражнениями для повторения лексики по теме и др. Игра может занимать все занятие. Это может быть ролевая, интеллектуальная игра по теме, игра на материале по страноведению и т.д.

Для создания игровых ситуаций широко используют рисунки, описание ситуаций, инструкции, ТСО, тексты художественных произведений.

Большинство авторов считают целесообразным проводить игру на заключительном этапе работы с лексикой по теме, поскольку игра дает возможность использовать новый материал в ситуации общения. Но существует большое количество игр, применение которых на занятии делает процесс усвоения новой лексики увлекательным занятием. Игры можно использовать на любом из этапов работы над иноязычной лексикой [2].

Игровые методики для работы на этапе введения новой лексики иностранного языка:

Игра-кроссворд по теме «Деньги».

Описание: игра в виде поля из сетки 14 на 14 клеток, в каждой из которых написана буква алфавита. Среди букв зашифрованы слова по данной теме. Перед началом игры студенты вместе с преподавателем читают и переводят слова из активного словаря. Задача студентов — самостоятельно отыскать среди букв данные слова, опираясь на список внизу страницы. Цель — ознакомление студентов с лексикой по теме «Деньги», запоминание графического образа слова.

Студенты играют индивидуально или в парах (в данном случае в игру привносится азарт).

Игра-разминка (warming-up activity).

Описание: преподаватель встает на свободное место и говорит: *I like yoghurt but I don't like cheese*. При этом он показывает рукой направо, говоря *like*, и налево, говоря *don't like*. Задача учащихся — присоединиться к учителю справа и слева, предложив свой вариант. Например: *I don't like cottage cheese either, but I like margarine*.

Данная игра подходит к любой теме. Цель — введение новой лексики, проговаривание новых слов в типичных ситуациях, эмоциональная и физическая разрядка.

Игра-упражнение «Вставьте букву».

Описание: преподаватель пишет на доске слова из активного словаря, пропускает одну или несколько букв. Задача студентов — вставить пропущенные буквы.

Цель — повторение графического образа слова.

Игровые методики для работы на этапе выработки навыка использования лексики под контролем преподавателя:

Игра «Крестики-нолики».

Описание: преподаватель рисует сетку как для игры в крестики-нолики и заполняет её лексическим материалом, который хочет обсудить. Задача учащихся — выбрать клетку и объяснить понятие (слово). Если игроки все сделали верно, они получают право поставить крестик / нолик и продолжают игру. Учащиеся играют в командах или в парах.

Цель — использование новой лексики в речи под контролем преподавателя.

Игра «Соревнование».

Описание: игра состоит из двух этапов. Студенты играют в парах. На первом этапе студенты пишут максимальное количество слов по теме. На втором этапе составляют диалоги с данными словами.

Цель — использование новой лексики в диалоговой речи.

Игра «Группы».

Описание: игра проводится стоя, в движении. Под руководством преподавателя класс делится на две группы по разным признакам. Задача студентов — сказать о преимуществах нахождения в данной группе.

Цель — монологическое мини-высказывание с активной лексикой под контролем преподавателя.

Игра-кроссворд «Прилагательные для описания людей».

Описание: студенты делятся на две группы — А и В. Преподаватель предлагает группам бланки с кроссвордом по теме, который заполнен только на половину. Слова у групп А и В не совпадают, а являются

продолжением кроссворда. Задача студентов – заполнить кроссворд новыми словами до конца, при этом объяснив другой команде значения недостающих слов.

Цель – использование новой лексики в речи под контролем преподавателя.

Игровые методики для самостоятельного использования студентами лексики в ситуации общения:

Игра-проект «Рецепт блюда».

Описание: студенты делятся на группы. Каждая группа создает свой рецепт и делает его презентацию. Независимые эксперты по здоровому питанию оценивают рецепты и высказывают свое мнение. На презентацию отводится 7 минут. Задача студентов — подготовить монологическое высказывание по теме, спонтанно высказать свое мнение.

Цель – монологическое высказывание с активной лексикой, спонтанное высказывание в ситуациях общения.

Игра по теме «Здоровое питание».

Описание: рисунок в виде игрового поля с заданиями. Задача студентов – пройти игровое поле, выполняя задания. Бросив кубик, участники говорят без остановки в течение 30 секунд.

Цель – совершенствование лексических речевых навыков в ситуациях устного общения.

Ролевая игра «В супермаркете».

Описание: преподаватель заготавливает товар для продажи в виде карточек с надписями. Задача студентов — разыграть диалоги от лица покупателя и продавца, используя лексику на карточках.

Цель – развитие лексических речевых навыков в диалоговом общении [3].

В нашей работе мы пришли к выводу, что существует целый ряд интерактивных лексических игр, актуальных при обучении устной монологической речи на иностранном языке, например:

1. Найди пару.
2. Объясни значение термина своими словами.
3. Подбери антонимы.
4. Опиши картинку.
5. Кто есть кто.
6. Крестики и нолики.
7. Ребусы.
8. Мини сочинение.
9. Найди ошибку.
10. Определи слова по двум буквам.
11. Найди начало и конец слова.
12. Чайнворд.
13. Составь предложения по таблице.
14. Заполни пропуски.
15. Кроссворд.
16. Как стать миллионером.

Остановимся на функциях интерактивных лексических игр в учебном процессе.

1. Обучающая функция заключается в развитии памяти и внимания при восприятии информации, а также учебных умений и навыков.

2. Воспитательная функция заключается в воспитании внимательного, гуманного отношения к партнеру по игре. Студентам предлагаются фразы-клише речевого этикета для импровизации речевого общения друг с другом на иностранном языке, что помогает воспитанию такого качества как вежливость.

3. Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и в нереальный сказочный мир.

4. Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.

5. Релаксационная функция — снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.

6. Психологическая функция состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.

7. Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности [4].

В заключение следует отметить, что при обучении иноязычной лексике с использованием игры применение наглядности целесообразно на всех этапах обучения. В связи с этим большое распространение получили различные опорные, опорно-смысловые схемы, карты, графы. Необходимо также отметить, что преподаватель должен тщательно готовиться к проведению игры и быть рациональным при ее выборе и проведении. В данной статье мы постарались представить игровые методики таким образом, чтобы отразить их многообразие. Они были подобраны в соответствии с этапами изучения лексики иностранного языка. На каждом из этапов можно применять определенные игровые методики с учетом требований личностно-ориентированного и индивидуального подходов. Итак, обучение устной монологической речи целесообразно строить с опорой на интерактивные лексические игры, способствующие интенсификации процесса обучения и повышению уровня подготовки студентов неязыкового вуза по иностранному языку, снижающие уровень тревожности и усиливающие стрессоустойчивость обучаемых.

## Список литературы

1. Ильченко Е. В. Игры, импровизации и мини-спектакли на уроках английского языка. М.: Центр современных гуманитарных исследований, 2003. 203 с.
2. Куимова М. В. Игровая деятельность как средство развития умений устной иноязычной речи в техническом вузе // В мире научных открытий. 2012. № 2.1 (26). С. 96-104.
3. Куимова М. В. Обучение устной монологической речи с опорой на аутентичный письменный текст (английский язык, неязыковой вуз): дисс. ... канд. пед. наук. Ярославль, 2005. 165 с.
4. Панфилова А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога. М.: Академия, 2000. 367 с.

## USE OF LEXICAL GAMES FOR TEACHING ORAL COMMUNICATION IN FOREIGN LANGUAGE

Gutareva Nadezhda Yur'evna, Ph. D. in Pedagogy  
National Research Tomsk Polytechnic University  
gutarevanadezhda@mail.ru

The author reveals the essence of interactive lexical game, describes the different groups of such games, shows their basic functions and potential in teaching oral speech communication in foreign language, proves the feasibility of using different gaming techniques in classes of foreign language in nonlinguistic higher education establishment, and gives their brief description.

*Key words and phrases:* interactive lexical game; gaming techniques; groups of games; functions of interactive lexical game; teaching oral speech communication in foreign language.

УДК 811.111'42: 008

**Филологические науки**

*В данной статье автор делает выводы о том, что перевод на другой язык дает возможность обнаружить дополнительные культурные смыслы, заключенные в лингвокультурных элементах текста (лингвокультуремах), которые могут служить источником особенностей культуры языкового сообщества. Автор статьи раскрывает содержание понятия «лингвокультурема» и проводит сопоставительный анализ лингвокультурем в романах Бориса Акунина и их переводах на английский язык. Результаты проведенного исследования свидетельствуют о том, что при переводе происходит смысловое смещение языковой номинации в сторону денотативного содержания, а коннотативный компонент, содержащий культурный смысл, остается завуалированным.*

*Ключевые слова и фразы:* лингвокультурология; лингвокультурема; культурная специфика текста; культурная сема; асимметрия фоновой информации; денотативный компонент; коннотативный компонент.

**Елисеева Елена Борисовна**

*Институт гуманитарных наук*

*Тюменский государственный университет*

*yelbor@yandex.ru*

**ЛИНГВОКУЛЬТУРЕМА КАК ЕДИНИЦА ДЕКОДИРОВАНИЯ КУЛЬТУРНЫХ СМЫСЛОВ  
ПРИ ПЕРЕВОДЕ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА ©**

Существует мнение, что язык есть важнейшее средство не только общения и выражения мысли, но и аккумуляции знаний культуры [6]. Культура объединяет материальные и духовные ценности, принадлежащие определенному сообществу людей, и «те ценности одной национальной общности, которые вовсе отсутствуют у другой или существенно отличаются от них, составляют “национальный социокультурный фонд”, так или иначе находящий свое отражение в языке» [3, с. 27]. Именно эту часть культуры и эту часть языка, по мнению В. В. Виноградова, следует изучать в переводоведении «в целях более полного и глубокого понимания оригинала и воспроизведения сведений об этих ценностях в переводе с помощью языка другой национальной культуры» [Там же, с. 37]. Каждый народ имеет свои особенности в социальном и трудовом опытах, что находит свое выражение в различиях лексической и грамматической номинации явлений и процессов, в сочетаемости тех или иных значений, в их этимологии и т.д. [4].

Поэтому в области исследований центральное место занимает культурологический аспект перевода, в качестве основной задачи которого выступает нахождение принципиальных различий между оригинальным текстом и вторичным текстом. Интересующие ученых (Л. К. Латышев, В. Н. Комиссаров, А. А. Потебня, А. Д. Швейцер, С. Г. Тер-Минасова, В. Н. Телия, В. В. Воробьев, В. С. Виноградов и др.) отличия коренятся не столько в языковой форме, сколько в культурологических факторах, обнаруженных при детальном сопоставлении двух вариантов перевода.