

СИТУАТИВНІ ІГРИ НА ЗАНЯТТЯХ З УКРАЇНСЬКОЇ СЛОВЕСНОСТІ

Для вдосконалення мовленнєвої практики студентами-економістами на заняттях з української словесності поряд з рольовими іграми апробовуються ситуативні ігри. У них студент не лише «приміряє» на себе роль, але й самостійно вирішує ту чи іншу запропоновану проблему, при чому вказуючи різні варіанти виходу з неї. Таким чином, учасник гри може відчутти й оцінити свої можливості щодо вирішення певного питання або ж довести аудиторії, що та чи інша ситуація не є проблемою і вона не потребує жодних рішень.

У ситуації, що заздалегідь моделюється викладачем, беруть участь усі присутні на занятті. Спочатку вони спостерігають дії обраного студента, а тоді, вказуючи на інші обставини, стають безпосередніми учасниками гри, при чому входять у гру самостійно.

Як показує практика, часто-густо дії учасників ситуативної гри спрогнозувати важко. Під час вирішення певної проблеми у студента є задіяним творчий потенціал тимчасового лідера. Цікавим є те, що саме у такій ситуації ми по-новому відкриваємо для себе особистісні якості його.

Для обговорення тієї чи іншої ситуації необхідно надати студентам достатньо інформації. Обов'язково повинні розглядатися різні сторони конфлікту, протилежні позиції й інтереси сторін. Якщо ситуація подається у вигляді дилеми, то вона повинна передбачати чотири основних елементи опису дилеми: загальний контекст дилеми, знайомство з вибором, що пропонує дилема, наведення однаково сильних аргументів «за» та «проти» і пропозицію зробити чіткий вибір наприкінці.

Для обмірковування запропонованої ситуації студентові надається певний час, де він має змоделювати різні вирішення поставленої проблеми.

Мета ситуативної гри — допомогти студенту розкрити себе як переконливого мовця, доброго організатора й майбутнього керівника. Тут викладач словесності має можливість показати студентові як спрацьовують на різних етапах комунікації функції мови, як допомагають розв'язати проблему чи конфлікт словом.

Ситуативна гра. Умова гри: Ви — новопризначений керівник компанії, працівники якої використовують суржик, лайку, між ними існують стосунки панібратства. Питання: Як ви вирішите цю проблему? Чи це не є проблемою, і ви залишите все, як і було?

Етапи гри:

1 етап. Пояснення ситуації, що склалася.

2 етап. Вирішення проблеми.

3 етап. Підсумок.

За нашими спостереженнями, ситуативна гра — це полілог, у якому з'ясовуються оптимальні рішення певної проблеми, застосовуються методи і прийоми в умовах, що проектуються на реальну обстановку. Як показує практика, ситуативна гра може поступово переходити у дискусію, яка завершується одним чи кількома відповідями на порушену проблему.

Лобецька І.М., ст. викладач,
Драб Н.Л., к. пед. н., доцент,
кафедра іноземних мов ф-ту МЕІМ

КОМПРЕСІЯ ПУБЛІЦИСТИЧНИХ ТЕКСТІВ ПРИ ДОПОМОЗІ ПРИСЛІВНИКІВ З СУФІКСАМИ -LY ТА СПОСОБИ ЇХ ПЕРЕКЛАДУ

Однією з рис, типових для різноманітних газетних та інших періодичних публікацій, є тенденція до компресії та економії мовних засобів. Дана тенденція характерна для сучасної англійської мови більше, ніж для української, та з різним ступенем інтенсивності проявляється у всіх жанрах газетного та публіцистичного стилів.

Якщо основною властивістю прислівників вважається здатність визначати дієслово-присудок, то функції прислівників на -ly з модальними, оціночними, деякими часовими та іншими значеннями найчастіше виходять за рамки функцій придієслівного ад'юнкту завдяки положенню в абсолютному початку речення. Ці прислівники починають поширювати свої модифікуючі властивості на речення або абзац в цілому. Схожі властивості мають українські прислівники, що є вставними словами.