

w biblijnym hebrajskim i aramejskim podlegały spirantyzacji, gdy były poprzedzone przez samogłoskę i nie podwojone. W przypadku ciągów niejęzykowych elementarnymi składowymi mogą być elementy pozajęzykowe. Przykładem ciągów niejęzykowych mogą być wzory matematyczne, fizyczne czy chemiczne.

(c) Na podstawie drugiego kryterium wśród ciągów mnemotechnicznych proponujemy wyodrębnić ciągi agregowane, rymowane oraz rytmowane (oraz typy łączone: ciągi agregowano-rymowane, agregowano-rytmowane, rymowano-rytmowane, agregowano-rymowano-rytmowane). Kryterium ich wyodrębnienia stanowi sposób łączenia poszczególnych członów ciągu w łatwą do zapamiętania całość:

- W przypadku ciągów agregowanych kluczowe elementy ciągu (głoski lub litery) łączone są w wyraz(y) lub pseudo-wyraz(y) podporządkowany(e) jednemu akcentowi.

- W przypadku ciągów rymowanych kluczowe elementy sądu (głoski lub litery, sylaby, wyrazy) łączone są w jednostki (wersy) o jednakowych lub zbliżonych połączeniach głoskowych w zakończeniach wyrazów zajmujących określoną pozycję (najczęściej końcową lub środkową) w obrębie wersu.

- W przypadku ciągów rytmowanych kluczowe elementy sądu (głoski lub litery, sylaby, wyrazy) łączone są w jednostki (w przypadku wiersza – wersy) stanowiące jednakowe lub zbliżone sekwencje określonych odcinków prozodycznych (najczęściej – sylab długich i krótkich).

(d) Wiersze mnemotechniczne, które są opisywane i badane zarówno przez literaturoznawców, jak i historyków, stanowią zatem tylko jeden z podzbiorów pisemno-ustnych tworów mnemotechnicznych: ciągów mnemotechnicznych. Zgodnie z zaproponowaną klasyfikacją są ciągami: według jednego kryterium - wyrazowymi lub pseudo-wyrazowymi, według drugiego kryterium - rymowanymi, rytmowanymi lub rymowano-rytmowanymi.

Сапожникова О.М.,
старший викладач кафедри німецької мови
ДВНЗ «Київський національний економічний
університет імені Вадима Гетьмана»

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ОРГАНІЗАЦІЇ МІЖКУЛЬТУРНОГО ТРЕНІНГУ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Анотація. У статті представлено аналіз можливостей використання ігрових технологій як засобу організації міжкультурного тренінгу під час іншомовної професійної підготовки. Детально розкривається сутність понять «ділова гра», «ігрове проектування».

Ключові слова: ігрові технології, ділова гра, ігрове проектування, міжкультурна комунікація, іншомовне навчання.

Abstract. The analysis of the possibilities of using the playing technologies in the foreign language training as a means of cross-cultural training is presented in the article. The essence of the concepts of «business play», «game projection» is detailed.

Key words: playing technologies, business play, game projection, cross-cultural communication, foreign language training.

Постановка проблеми. Модернізація чинної моделі викладання іноземних мов наразі неможлива без практично-аналітичного усвідомлення феномену міжкультурної комунікації. Останнім часом викладачі-германісти констатують зростання умотивованості студентів до вивчення іноземних мов, а також кількох мов одночасно. В умовах глобалізації всіх сфер життя сучасного світу найважливішим завданням викладача стає розвиток здатності студентів до міжкультурного спілкування. Студент повинен засвоїти не лише фонетичні особливості та лексико-граматичні структури іноземної мови, а й навчитися орієнтуватися в культурі іншого народу, ознайомитися з нормами та поведінковими стереотипами його способу життя. Реальне вживання слів у мові значною мірою визначається знанням соціального та культурного життя носіїв мови. Вивчення менталітету іншого народу, його національного характеру, національних героїв і символів, сприйняття носіями іншої культури простору і часу, невербальної мови, гумору спрямоване на те, щоб допомогти зрозуміти особливості мово-вживання [1], додаткове контекстуальне навантаження мовленнєвої ситуації. Багатоаспектний аналіз специфічних для даної культури комунікативних ситуацій, дослідження історичних, географічних, політичних та культурних реалій іншої країни дозволяє краще

зрозуміти так званий «код» іншої нації, її ціннісні поняття, знання яких лежить в основі комунікації, а також формує толерантність й повагу до особистісних і культурних відмінностей учасників спілкування.

Використання ігрових технологій на заняттях з іноземної мови є ігровою формою взаємодії викладача і студентів [2], яка сприяє формуванню вмінь вирішувати комунікативні завдання міжкультурного тренінгу на основі комплексного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету.

Проблемі застосування ігрових технологій навчання в науковій літературі присвячені праці І. Вачкова, А. Вербицького, Ю. Ємельянова, Є. Литвиненко, Г. Щукіної, Л. Варзацької та багатьох інших. Проте питання використання ігрових технологій як засобу організації міжкультурного тренінгу на заняттях з іноземної мови потребує додаткового дослідження.

Основний матеріал. Найдоцільнішими методами міжкультурного тренінгу на заняттях з іноземної мови є інтерактивні рольові й ділові ігри [5], які за змістом являють собою модель ситуації та процесу прийняття рішення.

Ділова гра - це своєрідна репетиція виробничої або суспільної діяльності людини. Вона дає можливість програти практично кожну конкретну ситуацію в обличчях. Як правило, ділові ігри моделюють відрізок майбутньої професійної діяльності студентів, у процесі якого відбувається розвиток відповідних умінь та особистісних якостей через рольове спілкування іноземною мовою та взаємодію.

Навчальна ділова гра вимагає від студента, з одного боку, виконання ігрових дій в умовній ситуації, яка задається імітаційною моделлю виробництва, а з іншого боку, студент залишається у рамках реального навчального процесу, виконуючи реальні загальнонавчальні дії та вступає в реальні відносини з одногрупниками.

Саме тому завданнями викладача є розробка імітаційної моделі (у відповідності до змісту комунікативної ситуації); розробка системи організації та управління навчально-пізнавальною діяльністю студентів у ході навчальної гри; створення максимальних можливостей для активізації навчально-пізнавальної діяльності та творчого розвитку особистості.

Педагоги висувають велику кількість класифікацій навчальних ігор. Найбільш узагальнено всі навчальні ігри поділяються на рольові («діловий театр», розігрування ролей) та ділові (імітаційно-моделювальна, операційна).

Для проведення ігор з виконанням ролі («розігрування ролей») розробляється модель п'єси ситуації, між студентами розподіляються ролі, виробляється тактика поведінки, дій, виконання функцій та обов'язків конкретної особи.

У «діловому театрі» розігрується конкретна комунікативна ситуація, поведінка людини в новому іншомовному середовищі. Студент має мобілізувати весь свій досвід, знання, навички, вжитися в образ представника іншої культури, зрозуміти його дії, оцінити обстановку та знайти правильну лінію поведінки. Основне завдання методу інсценівки - навчити студента орієнтуватися в різних обставинах, надавати об'єктивну оцінку своїй поведінці, урахувати можливості та інтереси партнерів-іноземців, встановлювати з ними контакти, впливати на їхні інтереси, потреби та діяльність, використовуючи при цьому сценарій, де описуються конкретна ситуація, функції та обов'язки осіб, їхні завдання.

На заняттях, де використовується імітаційно-моделювальна ділова гра [3], імітується діяльність певної організації, виробництва або його підрозділу. Імітуватися можуть події, конкретна діяльність людей (ділова нарада, обговорення плану, проведення бесіди та ін.) та обстановка, умови, у яких відбувається подія чи здійснюється діяльність. Сценарій імітаційної гри, крім сюжету події, містить опис структури і призначення процесів та об'єктів, що імітуються.

Операційні ігри допомагають відпрацьовувати виконання конкретних специфічних операцій, наприклад, вирішення завдань, методики написання заяв, подання та ін. В операційних іграх моделюється відповідний робочий процес. Ігри цього типу проводяться в умовах, які імітують реальні.

Головною особливістю ігрових проектів є інтерактивна взаємодія учасників груп з «функціонально-рольових» позицій [4], які відтворюють в ігровому режимі широке використання технологій колективного прийняття таких рішень, як проблематизація, ментальна сходінка, креативні та евристичні технології. Метою ігрового проектування як одного з методів інтенсивного навчання є процес створення та вдосконалення проектів у процесі командної роботи.

Процес ігрового проектування має включати в себе механізм узгодження різних інтересів учасників, навчання їх партнерству та співробітництву, що передбачає пошук та систематизацію інформації про соціальне довкілля, життєву практику, здобуті навички, умови життя та праці, традиції, соціальний статусовленнєвого партнера, носія іншої культури.

Для здійснення цієї технології учасників розбивають на групи, кожна з яких займається розробкою проекту, виходячи із функціональної ролі учасників проектування. У процесі роботи над проектом учасниками ігрового проектування має бути зроблена діагностика комунікативної ситуації з урахуванням соціокультурного контексту міжкультурного тренінгу та розроблені плани різних стратегій, здійснений прогноз тенденцій і результатів та ін.

Спеціалісти з ігрового моделювання вважають, що ігрове проектування може вбирати в себе проекти різних типів: дослідницький, пошуковий, творчий, кросфункціональний, прогностичний та аналітичний.

Специфіка ігрового проектування полягає в тому, що це інтерактивний метод, тобто всі проекти розробляються у рамках групової ігрової взаємодії, а результати проектування захищаються на пленумі або під час групової дискусії, за підсумками якої можна визначити найбільш обґрунтований і найкращим чином презентований проект.

В основі проведення занять з елементами ігрового проектування лежать чітке визначення функціонально-рольових інтересів учасників заняття, алгоритм розробки ігрового проекту за міжкультурною тематикою, колективне прийняття рішення, механізм експертної оцінки проекту (наприклад, публічна презентація) та винагорода за кращий ігровий проект.

Висновки. Позитивними ефектами, тобто навчальними результатами ігрового проекту, є розвиток навичок спільної діяльності, набуття практичних навичок проведення перемов з іноземними партнерами; розвиток презентаційних умінь і навичок, комунікативної та інтерактивної компетенції, а також аналітичного, прогностичного, дослідницького та креативного потенціалу, що розкривається під час ігрової взаємодії в рамках міжкультурного тренінгу.

Діяльність викладача з підготовки та проведення навчальної гри полягає у формулюванні загальної мети та кількох орієнтовних цілей (наприклад, мотиваційної, пізнавальної, практичної); в окресленні змісту ігрової взаємодії: аналіз студентами ситуації за міжкультурною проблематикою, внесення пропозиції, розв'язання конкретного виробничого завдання та ін.; у виборі методів та форм навчання; розробці контролю та корекції, виборі прийомів мотивування студентів.

Завдяки ігровим методам у процесі міжкультурного тренінгу відбувається важлива психологічна переорієнтація, коли студент, який виконує роль носія іншої культури, розуміє, що він має мислити і діяти як представник іншої нації, який володіє відповідною системою традицій, норм, оцінок, як особа, яка має власне розуміння культури, власні освітні та соціальні ідеали, табу і на якій водночас лежить відповідальність за прийняття спільних рішень, вибір певної точки зору. Це інтенсифікує роботу студентів, дозволяє швидше засвоїти навчальний матеріал та набути досвід міжкультурної комунікації.

Література

1. Актуальні проблеми вивчення мови та мовлення, міжособової та міжкультурної комунікації: Міжвуз. зб. наук. пр./ Редкол.: Відп. ред. І. С. Шевченко. – Харків: Константа, 1996. – 215 с.
2. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: Навч. посібник / І. М. Дичківська. – К.: Академвидав, 2004. – 352 с.
3. Інноваційні технології навчання від А до Я / упоряд. В. Волканова. – К.: Шкільний світ, 2011. – 96 с.
4. Скрипко Т. О. Інноваційний менеджмент: підручник / Т. О. Скрипко. – Київ: Знання, 2011. – 423 с.
5. Яценко Ю. В. Сутнісний зміст формування іншомовної комунікативної компетентності у студентів ВНЗ / Ю. В. Яценко // Вісн. Черкас. нац. ун-ту імені Богдана Хмельницького. Сер.: Пед. науки. – 2009. – Вип. 149. – С. 57–59.

Тараненко Л.І.,
кандидат філологічних наук,
доцент, кафедра теорії, практики та перекладу англійської мови
Національного технічного університету України «КПІ»

АЛГОРИТМІЧНО-ФАБУЛЬНА СТРУКТУРА ТЕКСТУ АНГЛІЙСЬКОГО АНЕКДОТУ

Анотація. У статті на основі аналізу структури текстів англійських анекдотів обґрунтовано системні алгоритмічні моделі розгортання їхніх сюжетів за фабульними елементами, здатні слугувати теоретико-методологічною основою для наукового вивчення будь-яких аспектів створення й функціонування анекдотів.