

ный; довольно глупый', 'выражающий недостаток ума, сообразительности'. Дополнительная несловесная единица, выражаемая при помощи конструкции *тронуть плечо*, имеет яркий фатический оттенок и свидетельствует о начале диалога, не предназначенного для широкой публики.

Тем не менее, подобное коммуникативное взаимодействие без участия третьего лица, о котором идет речь, предназначается и для выражения **положительных эмоций**: — *Какая порочная красота! Кто это? Вызывающе красива, не правда ли? — Ольга восхищенными глазами указала на Аксинью*. Лексема *восхищенный* 'находящийся в состоянии восхищения, восторженный, находящийся на подъеме радостных чувств', которая используется для описания глаз, а также слова *порочный* 'свидетельствующий о склонности к пороку, безнравственности', 'противоречащий требованиям морали, нравственности' и *вызывающий* 'обращающий на себя внимание; яркий, бросающийся' наравне с усилительной частицей *какая* выражают противоречивые значения, однако целостное восприятие оказывается положительным.

Выводы

Невербальные визуальные коммуникативные компоненты в романе М. А. Шолохова «Тихий Дон», которые образованы по модели «указать + глазами», могут выполнять ряд функций:

1. Реализация полноценного невербального взаимодействия с обозначением удаленного объекта. При этом несловесная единица обычно лишается оценочности.
2. Пространственное ориентирование с дополнительным выражением отношения к герою.
3. Репрезентация пространственного объектного отношения в чистом виде.
4. Указание на представителей животного мира, в том числе с выражением действий по отношению к ним.
5. Выражение восприятия третьего лица вне его участия в коммуникативном акте в позитивном либо негативном аспекте.
6. Демонстрация приветствия либо приглашения вступить в диалог.

ЛИТЕРАТУРА

1. Татаринова, Т. И. Невербальный портрет деда Щукаря в романе М. А. Шолохова «Поднятая целина» / Т. И. Татаринова, В. И. Горбачук // Язык и дискурс: семантико-синтаксический, прагматический и лингводидактический аспекты: сб. науч. ст. преподавателей филологического факультета / Министерство образования Республики Беларусь, УО «Мозырский государственный педагогический университет имени И. П. Шамякина»; редкол.: Т. Н. Талецкая (отв. ред.) и др.]. — Мозырь: МГПУ им. И. П. Шамякина, 2016. — С. 146–151.
2. Коммуникативное поведение славянских народов. Русские, сербы, чехи, словаки, поляки / науч. ред. П. Пипер, И. А. Стернин. — Воронеж, 2004. — 227 с. (Коммуникативное поведение. Вып. 19).
3. Переверзева, С. И. Невербальный коммуникативный акт утешения: к построению словаря невербальных коммуникативных актов / С. И. Переверзева // По материалам ежегодной Международной конференции «Диалог». — Вып. 8(15). — М., РГГУ, 2009. — С. 384–389.
4. Музычук, Т. А. Русский невербальный дискурс в языковой системе и речевой деятельности (на материале художественной прозы): автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / Т. А. Музычук; РУДН. — М., 2010. — 44 с.
5. Крохмальник, А. Ю. Особенности репрезентации прямого взгляда и контакта глаз в художественных текстах / А. Ю. Крохмальник // Теория и практика преподавания русского языка как иностранного: достижения, проблемы и перспективы развития: матер. VII Междунар. науч.-метод. конф., Минск, 19–20 мая 2016 г. / редкол.: С. И. Лебединский (гл. ред.) [и др.]. — Минск: Изд. центр БГУ, 2016. — С. 92–93.

УДК [378.016:811]:[37.091.33-027.22:793.7]

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР ПРИ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ СТУДЕНТОВ НЕЯЗЫКОВЫХ ВУЗОВ

Максименко А. Ф.

Учреждение образования

«Гомельский государственный медицинский университет»

г. Гомель, Республика Беларусь

Введение

Преподавание иностранных языков в высших учебных заведениях основной своей целью имеет формирование у студентов коммуникативных и про-

фессионально-ориентированных компетенций. Практическая цель обучения студентов медицинского вуза английскому языку заключается в достижении такого уровня компетенций, который позволит им использовать иностранный язык в профессиональной деятельности, как средство межкультурного общения. Вопрос о том, как наиболее эффективно организовать процесс обучения иностранному языку как средству профессионального и межличностного общения, является очень важным для любого преподавателя. При этом важная роль отводится эффективным приемам обучения, в частности интерактивным технологиям, которые предполагают живое общение преподавателя со студентами.

Цель

Проанализировать целесообразность применения игр при обучении английскому языку студентов-медиков.

Методы исследования

Анализ, сравнительно-сопоставительный

Результаты исследования и их обсуждение

Новые образовательные стандарты высшей школы подчеркивают, что главной целью обучения иностранным языкам является формирование и развитие межкультурной компетенции, готовности и умения эффективно участвовать в межкультурном общении. Постоянно происходящие глубокие изменения во всех областях нашей жизни ставят своей задачей подготовку высокообразованных, творческих, компетентных людей, который обладают глубокими знаниями и способных психологически и функционально включаться в профессиональную сферу своей жизни. Выпускники медицинского вуза не являются исключением. Они должны быть способны к коммуникации, решать задачи межличностного и межкультурного общения, обладать определенными знаниями и умениями, а также уметь соотносить языковые средства с конкретными ситуациями межкультурной речевой коммуникации. Решение этой важнейшей задачи осуществляется в течение всего периода обучения иностранному языку в вузе. Оно нуждается в использовании рациональных и эффективных подходов и технологий, форм и методов обучения, так как знание и владение студентами языковыми средствами, применение их в коммуникации зависит от того, насколько эффективно этот материал был представлен, закреплен и отработан.

Хорошо известно, что владение определенным словарным запасом, грамматическими навыками и речевыми умениями еще не означает уверенности и способности к профессиональному общению. Методом, который позволяет: а) мотивировать студентов к изучению английского языка в неязыковом вузе, б) способствует развитию языковой и речевой компетенции, в) способствует более быстрому и прочному усвоению материала, является игра. Игра — это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта. Действительно, в игре как особом виде общественной практики воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, т.е. она обеспечивает познание и усвоение самой действительности, способствует интеллектуальному, эмоциональному и нравственному развитию личности [1]. Игра вносит разнообразие в однообразную учебную деятельность, а использование элементов занимательности, непосредственно связанных с изучением материала, создает положительную атмосферу и помогает уменьшить напряжение.

Анализ методической литературы показывает, что не существует единой классификации игр. М. Ф. Стронин выделяет следующие виды игры: 1. Лексические. 2. Грамматические. 3. Фонетические. 4. Орфографические. 5. Творческие [2]. Многие авторы соглашаются с тем фактом, что все многообразие игр, применяемых на занятиях по обучению английскому языку, можно условно разделить на *лингвистические* (лексические, грамматические, фонетические) и *коммуникативные* (применение усвоенных знаний и навыков в нестандартных

ситуациях игры). При этом важно учитывать принцип дидактической последовательности: сначала выполняются задания на заучивание, на воспроизведение, а затем на творческое применение изученного материала.

На начальных этапах изучения темы для отработки лексических единиц более оправдано использовать так называемые «словесные» (лингвистические) игры. Практика показывает, что студенты активно включаются в такие игры. Для закрепления этих слов можно использовать такие игры, как «Кроссворд», «Unscramble» (составление слова из имеющегося набора букв), «Одна буква — много слов» (студенты называют известные им слова на определенную букву алфавита), «Алфавит» (на доске пишется часть алфавита; первый студент, например, говорит название болезни на эту букву, второй повторяет эту болезнь, называет свою на следующую букву и дальше по цепочке, а самый последний студент должен запомнить все произнесенные слова и правильно воспроизвести их). Студенты отмечали, что использование игр на занятиях английского языка интересно и дает возможность более эффективно запоминать изучаемый материал.

Коммуникативные (творческие) игры методически более оправдано применять на заключительных этапах изучения темы, когда полученные умения и навыки можно применить в комплексе ситуаций профессионального общения, объединенных единым сценарием. Студентам очень нравятся «Круглый стол», «Консилиум», «На приеме у хирурга» и т. п.

Каждый преподаватель должен понимать, что использование игр на занятиях требует большой подготовительной работы. При планировании изучаемого учебного материала нужно ясно понимать, необходима ли игра в структуре того или иного занятия. Для обеспечения успешной ролевой игры преподаватель должен учитывать общие методические принципы, а также принципы педагогики обучения взрослых:

— взрослым необходимо знать, зачем они учат тот или иной материал. Поэтому преподаватель должен быть готов объяснить, как игра поможет студентам в изучении иностранного языка;

— игра должна быть хорошо разработана, иметь четкие правила и несложные условия, контролироваться преподавателем;

— игра должна проводиться в атмосфере доброжелательности, где студенты не будут испытывать страх перед каждым высказыванием и у них будут возможности самовыражения, саморазвития;

— игра должна содержать элемент соревнования (при изначальном условии равенства участников/команд), что может активизировать мыслительную деятельность студентов, поощрять их активное участие.

Соответственно, преподаватель выбирает подходящий вид игры в зависимости от того, какие знания закрепляются или повторяются, какие умения или навыки должны быть получены.

Выводы

Таким образом, учебная игра это один из методов организовать учебно-познавательную деятельность. Игра не несет в себе только развлекательную цель. Она, прежде всего, помогает в достижении главной цели обучения — овладение творческой, коммуникативной компетенцией. Ролевые игры дают возможность обеспечить беглый и креативный характер речевой деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Давыдова, З. М. Игра как метод обучения иностранным языкам / З. М. Давыдова // Иностр. языки в школе. — 2010. — № 6. — С. 34–38.
2. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин. — М.: Просвещение, 1984. — 112 с.