

го, возможны следующие стратегии перевода абсентива, применимые и к переводу формы *пойти* + инфинитив:

1. Замена абсентива на форму *пойти* + инфинитив: *wir waren tanzen* – мы ходили танцевать. Здесь стоит отметить, что выбор глагола совершенного или несовершенного вида все так же зависит от временной формы глагола в исходном языке (немецком или нидерландском).

2. Замена абсентива на форму *пойти* + синтаксема «предлог + существительное». Если перевод с помощью первой предложенной стратегии не адекватен с позиции стилистики языка, можно заменить инфинитив синтаксемой: *ik ben werken geweest* – я ушел на работу.

Случаи перевода абсентива настоящего и будущего совершенного времен следует оговорить отдельно:

1. Абсентив настоящего времени – предлог + существительное (не теряется значение отсутствия) или глагол настоящего времени (теряется значение отсутствия): *ik ben het concert luisteren* – я на концерте.

2. Будущее совершенное передается будущим или настоящим временем (вводится сложноподчиненным предложением): *in 50 Jahren werden wir in die Rente gegangen sein* – через 50 лет мы будем на пенсии; *in 2 Wochen werden wir 25 Jahren zusammengelebt haben* – через 2 недели будет 25 лет, как мы живем вместе.

В свете полученных данных о глагольных формах представляются возможными будущие исследования конкретных групп глаголов, являющих собой весьма обширный материал для более подробного анализа пространственного и временного дейксиса.

Литература

1. *De Groot Casper*. The absentive // Tense and aspect in the languages of Europe. Berlin, 2000. P. 693–719.
2. Интернет-адрес: http://www.dutchgrammar.org/uploads/files/dutch_russisch%5Bbe-werkt%5D.pdf.

РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ

А. С. Колеснев

Внедрение новых форм работы при изучении английского языка – неотъемлемое условие формирования коммуникативной компетенции учащихся. Одним из наиболее перспективных направлений в этой сфере является игровое обучение. Необходимость скорейшего вовлечения ученика в богатый мир иноязычной речи во всех ее видах – чтении, говорении, аудировании, письме – не подвергается сомнению. Но особого внимания требует развитие именно связной устной речи учащихся, т. к. она является залогом их успешной речевой деятельности. Теоретическое осмысление и практическая разработка комплекса ролевых игр, макси-

мально учитывающих психологические факторы и способы эмоционального и интеллектуального стимулирования, призваны повысить заинтересованность учащихся в овладении устной речью на иностранном языке и привлечь их к активному участию в учебном процессе.

По мнению А. В. Запорожца, при построении педагогического процесса с детьми младшего и среднего школьного возраста необходимо «обращать внимание не только на то, что ребенок может сделать, но и на то, каких физических и нервно-психических сил это от него потребует» [1, с. 5]. Психофизиологические возможности детей успешно реализуются лишь в том случае, если максимально учитываются их возрастные особенности, что ведет за собой разработку специфических форм и методов воспитательно-образовательной работы.

Из определения понятия игры философами, историками, педагогами и психологами различных научных школ можно ориентировочно вычлени ряд общих положений, отражающих сущность феномена игры.

- Игра – многогранное понятие. Она означает занятие, отдых, развлечение, забаву, потеху, соревнование, упражнение, тренинг, в процессе которых воспитательные требования взрослых к детям становятся их требованиями к самим себе, активным средством воспитания и самовоспитания [2, с. 155].

- Игра есть потребность растущего ребенка: его психики, интеллекта, биологического фонда. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются потому, что играют. В игре формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир [3, с. 567].

- Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, совместимости, партнерства, дружбы, товарищества. Игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению, являясь отраженной моделью поведения [4, с. 130].

- Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество. Продукт игры – наслаждение ее процессом, конечный результат развития реализуемых в ней способностей [5, с. 87].

По мнению выдающегося психолога Л. В. Выготского, особая роль и большие возможности учебных, деловых, ролевых, дидактических, имитационных и других игр объясняются тем, что они существенно влияют на общее повышение мотивации к изучению предмета, развивают воображение, творческий поиск, интерес к исследованию, экспериментированию. Сам процесс усвоения знаний в игре носит естественный и непроизвольный характер. Участие в игре порождает необходимость делать сообщения, теоретизировать, искать дополнительные материалы. Например, в ролевых играх «...индивид отрабатывает коммуникативные

навыки с применением элементов драматизации. Такие игры способствуют раскрытию и совершенствованию потенциала самовыражения, прежде всего через речь, помогают расширить познавательные способности учащихся» [6, с. 64].

Предлагаем следующую классификацию ролевых игр (см. таблицу):

Таблица

Классификация ролевых игр

Вид ролевой игры	Цель ролевой игры	Заданные условия ролевой игры
Контролируемая	Правильное употребление предложенных участникам реплик	Участники получают необходимые реплики
Умеренно-контролируемая	Правильное конструирование реплик исходя из заданного сюжета и ролей	Участникам дается описание сюжета и их ролей
Свободная	Правильное конструирование реплик и диалогических единств исходя из заданной темы без регулирования их языкового наполнения	Участникам сообщаются обстоятельства общения
Эпизодическая	Правильное конструирование диалогического единства исходя из ограниченного количества реплик в рамках предложенной ситуации	Разыгрывается отдельный эпизод (например, из жизни класса)
Длительная	Определение и следование той или иной стратегии коммуникации на протяжении нескольких занятий без регулирования языкового наполнения реплик	В течение длительного периода разыгрывается серия эпизодов

Контролируемая ролевая игра является более простым видом и может быть построена на основе диалога или текста. В первом случае учащиеся знакомятся с базовым диалогом и отрабатывают его. Затем совместно с учителем они обсуждают содержание диалога, прорабатывают речевые нормы и необходимую лексику. После этого учащимся предлагается составить свой вариант диалога, опираясь на базовый и используя опоры. Вторым видом контролируемой игры является ролевая игра на основе текста. В этом случае после знакомства с текстом учитель может предложить одному из учеников сыграть роль какого-либо персонажа из текста, а другим ученикам – взять у него интервью. При необходимости учитель может давать инструкции по ходу ролевой игры.

Более сложной является **умеренно-контролируемая ролевая игра**, в которой участники получают общее описание сюжета и описание своих ролей. Проблема заключается в том, что особенности ролевого поведения известны только самому исполнителю. Остальным участникам важ-

но догадаться, какой линии поведения следует их партнер, и принять соответствующее решение о собственной реакции.

Наиболее сложными являются *свободная* и *длительная ролевые игры*, открывающие простор для инициативы и творчества. Учитель только называет тему ролевой игры, а затем просит учащихся составить различные ситуации, затрагивающие аспекты данной темы. Также учитель может разделить класс на группы и предложить каждой группе выбрать тот аспект предлагаемой темы, который им наиболее близок. При этом, если потребуется, он помогает учащимся в распределении ролей и в обсуждении того, что необходимо сказать в выбранной ситуации, или оказывает какую-то другую помощь.

Что касается *свободной ролевой игры*, то при ее проведении сами учащиеся должны решить, какую лексику им использовать, как будет развиваться действие [7, с. 66].

Ролевая игра характеризуется:

- особым отношением к окружающему миру (каждый участник одновременно находится в реальном мире и мире воображения, что обеспечивает притягательную ценность игры в целом за счет игрового момента);
- субъективной деятельностью участников (каждый участник игры имеет возможность проявить индивидуальные качества и зафиксировать свое «я» не только в игровой ситуации, но и во всей системе межличностных отношений: личность ↔ личность; личность ↔ группа; личность ↔ учитель);
- социально значимым видом деятельности (участник вне зависимости от внутреннего склада и настроения «обязан» играть, он не может не принимать участия в игре, т. к. сами условия исключают пассивную позицию);
- особыми условиями процесса усвоения знаний (теоретические и практические знания предлагаются участникам игр в ненавязчивой форме естественного общения, а не принудительного запоминания значительных объемов информации) [7, с. 89].

Целью ролевой игры является осуществляемая деятельность, т. к. именно игра, мотив лежат в содержании деятельности, а не вне ее. Являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении на иностранном языке. И именно в этой позиции она выполняет *мотивационно-побудительную функцию*.

Как уже говорилось выше, ролевая игра обеспечивает обучающую функцию, поскольку она в значительной степени определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных ситуациях. *Вос-*

питательная функция ролевой игры заключается в том, что именно в ролевых играх воспитываются дисциплина, взаимопомощь, активность, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях.

Компенсаторная функция ролевой игры проявляется в том, что именно в игре разрешается противоречие между потребностью действия у ребенка и невозможностью осуществить требуемые действием операции [7, с. 94].

Таким образом, можно сделать вывод о том, что **ролевая игра** – ситуативно-управляемое речевое упражнение, направленное на совершенствование речевых навыков и на развитие умения говорения. Являясь специфической организационной формой обучения общению, ролевые игры легко вписываются в урок. Ролевая игра может использоваться при обучении иностранному языку школьников любого возраста. Для учащихся ролевая игра – это игровая деятельность, увлекательное занятие. Являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении на иностранном языке, обеспечивая личностную, познавательную активность школьников, т. е. ролевую игру можно рассматривать как самую точную модель общения на иностранном языке.

Литература

1. *Запорожец А. В.* Психологические проблемы развития детского восприятия // Развитие восприятия в раннем и дошкольном возрасте. М., 1966. С. 3–15.
2. *Эксакусто Т. В.* Справочник психолога начальной школы. М., 2006.
3. *Рубинштейн С. Л.* Основы общей психологии. СПб., 2002.
4. *Фридман Л. М.* Психологический справочник учителя. М., 1991.
5. *Шмаков С. А.* Игры учащихся – феномен культуры. М., 1994.
6. *Выготский Л. С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. № 6. М., 1966. С. 62–76.
7. *Ливингстон К.* Ролевые игры в обучении иностранным языкам. М., 1988.

АГИОГРАФИЧЕСКИЕ МОТИВЫ В ПОВЕСТИ Н. В. ГОГОЛЯ «СТАРОСВЕТСКИЕ ПОМЕЩИКИ»

П. А. Корзун

В первую очередь, нужно сделать необходимые уточнения по поводу темы работы. Попытка обнаружить в повести Гоголя «Старосветские помещики» (далее – «СП») мотивы, связанные с религиозной литературой, вовсе не означает, что героев и образы этого произведения следует рассматривать только через призму христианских представлений о праведности. Очевидно, что образы героев повести не соответствуют стро-