

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 предложененной стратегии не адекватен с позиции стилистики языка, можно заменить инфинитив синтаксемой: *ik ben werken geweest* – я ушел на работу.

Случай 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%5Bbewerkt%5D.pdf](http://www.dutchgrammar.org/uploads/files/dutch_russisch%5Bbewerkt%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 вычленить 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, совместности, 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 не-произвольный характер. Участие в игре порождает необходимость делать сообщения, теоретизировать, искать дополнительные материалы. Например, в ролевых играх «...индивидуид 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	Участникамдается 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-*

**пимательная функция** ролевой игры заключается в том, что именно в ролевых играх воспитываются дисциплина, взаимопомощь, активность, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстоять 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 действия операцией [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-