

риалы создают уникальную возможность знакомства с вербальным и невербальным поведением носителей языка в контексте их культуры. Регулярное применение видеоматериалов в процессе обучения иностранному языку значительно расширяет и дополняет материалы базового учебника, внося в учебный процесс элементы разнообразия и творчества, развивая такие когнитивные процессы, как внимание, память, мышление. Данный вид наглядности активизирует основные перцептивные модальности и связанные с ними психические процессы ощущения, восприятия, представления, в результате чего возникает необходимая эмпирическая база для обобщающе-аналитической мыслительной деятельности студентов. С психологической точки зрения, это способствует повышению мотивации в обучении иностранным языкам, поскольку данный метод, основываясь на принципах партнерства и взаимодействия с преподавателем, предполагает максимальный учет потребностей, интересов и индивидуально-психологических особенностей обучаемых. Целенаправленное использование полисенсорного аспекта в обучении иностранному языку расширяет познавательную деятельность студентов, богатейшие ресурсы мышления, памяти, эмоциональной сферы, что обеспечивает прочность усвоения воспринятого учебного материала.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

*Каминская Н. Г., Приходько Т. М.,
Белорусский государственный университет*

Об обучающих возможностях использования игрового метода известно давно. Это объясняется тем, что в игре проявляются особенно полно, а порой неожиданно способности любого человека. Игра предстает психолого-педагогической моделью общей ситуации развития реальной личности в реальных условиях, формирования индивидуальной и коллективно-групповой субъектности уже не только в игровых, но и в учебных, трудовых, общественно-полезных типах деятельности и пространствах социальной коммуникации. Игра завоевывает всё большую популярность среди учителей иностранных языков. Использование игр дает широкие возможности для активации учебного процесса, повышает мотивацию и интерес к предмету.

На нынешнем этапе в современной школе возникло такое понятие, как «игровые технологии». Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Педагогическая игра обладает четко поставленной целью обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Само понятие «технология» как педагогический «концепт» утвердилось прочно в педагогической науке только в 1990-х годах.

В современной педагогике для интенсификации учебного процесса игровая деятельность используется:

- в качестве самостоятельного метода для усвоения определенной темы;
- как элементы какого-то другого метода;
- в качестве целого урока или его части: введение, объяснение, закрепление, контроля;
- организация внеклассной работы.

Место и роль педагогической игры в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависит от понимания преподавателем функций и классификаций игр.

СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ АСПЕКТЫ ЦВЕТООБОЗНАЧЕНИЙ (ЧЕРНЫЙ – BLACK, БЕЛЫЙ – WHITE, ЖЕЛТЫЙ – YELLOW)

Караичева Т.В., Белорусский государственный университет

Результатами процесса межкультурной коммуникации и сопровождающих его процессов семантического и лексического заимствования и интерференции являются, в частности, сближение линий членения «картины мира», с одной стороны, и установление более точных семантических соответствий между отрезками семантического континуума с другой. Эта концептуально-языковая переработка дифферентности выражается, например, в большом количестве прямых лексических заимствований из разных языков в соответствующих предметных и понятийных областях.

Прямые лексические заимствования и установление лексико-семантических соответствий происходит, однако, в пределах более или менее единого цивилизационного уровня и мало затрагивает глубинные семантические стереотипы, предопределенные своеобразием членения «картины мира», во-первых, и уникальностью культурной и социальной истории, во-вторых. Это явление можно наблюдать на примере цветообозначений (ЦО), где своеобразие может быть отмечено даже в депотативном аспекте значения, не говоря уже о сигнификате и прагматическом аспекте семантики.

В этом плане интересно проследить, как запечатлелись данные имманентные черты менталитета и суммарное знание, наиболее важное для народа, в устойчивых языковых выражениях и некоторых прецедентных текстах, входящих в обязательные фоновые знания носителей языков (английского и русского).

Различные цвета и ЦО имеют различную социокультурную значимость у разных народов в разные периоды истории, однако, некоторые из них являются настолько архетипическими для этносов, что их центральная значимость сохраняется несмотря на исторические превратности (Караичева, 2005).

Представления о других цветах выходит за рамки этнических различий, запечатленных в отдельных языках, и является общецивилизационным для европейской (иудео-христианской) цивилизации. К таким относятся «черный» и «белый». Действительно, ядро значения (т.е. основные компоненты денотативного, сигнификативного и прагматического аспектов значения) у них во многом тождественны. Если следовать делению социокультурной значимости цветообозначений на мифы и символы (Бедоидзе, 1997), то ядро прагматики цветообозначе-