

точку зрения. Роль преподавателя заключается в стимулировании, побуждении обучающихся к обмену точками зрения и при необходимости выявлении фактических ошибок, указывая на неточные высказывания и побуждая обучающихся их корректировать. В содержательном плане основным средством преподавателя, регулирующим речемыслительную деятельность студентов в процессе дискуссии, выступают дивергентные вопросы. Проведение дискуссии способствует формированию способности к организации и реализации творческой деятельности, способности к коммуникативному взаимодействию в процессе творческой деятельности.

Заключительный этап проведения дискуссии представляет собой *анализ и оценку* групповых обсуждений, *рефлексию* речемыслительной и познавательной деятельности каждого из участников. Данный этап направлен на формирование способности к объективной оценке творческой деятельности посредством самооценки и взаимооценки. Самооценивание предоставляет возможность задуматься о собственных достижениях, имеющихся проблемах, а также найти пути их коррекции и совершенствования. Взаимооценивание позволяет студентам учиться друг у друга, укрепляет самооценку и уверенность в себе, экономит время преподавателя. Самооценивание целесообразно проводить с применением листа самооценки (checklist), взаимооценивание — рубрики (rubric), в основе которых лежат критерии, разработанные на подготовительном этапе.

Заключение. Дискуссия связана с высокой вовлеченностью обучающихся в обсуждение содержания, характеризуется взаимодействием и самоорганизацией речемыслительной деятельности студентов, творческим осмыслением изученного материала. Применение дискуссии позволяет превратить процесс оценивания в увлекательную совместную деятельность обучающихся и преподавателя, способствует активизации познавательной деятельности студентов, выходу за пределы оценивания фактических сведений, переходу к их творческому применению.

Список цитируемых источников

1. Градусова, Т. К. Педагогические технологии и оценочные средства для проведения текущего и промежуточного контроля успеваемости и итоговой аттестации студентов : учеб. пособие / Т. К. Градусова, Т. А. Жукова. — Кемерово : Кемер. гос. ун-т, 2013. — 100 с.
2. Кларин, М. В. Обучение как дискуссия. Модели учебной дискуссии / М. В. Кларин // Шк. технологии. — 2004. — № 6. — С. 58—78.
3. Пассов, Е. И. Коммуникативное иноязычное образование: готовим к диалогу культур : пособие для учителей учреждений, обеспечивающих получение общего сред. образования / Е. И. Пассов. — Минск : Лексис, 2003. — 184 с.

УДК 372

А. А. Бирюкова, Ю. А. Вашилко

Государственное учреждение образования «Лицей № 1 г. Барановичи», Барановичи, Республика Беларусь

РАЗВИТИЕ УМЕНИЙ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КОМИКСОВ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В СТАРШИХ КЛАССАХ

Введение. Актуальность темы связана с противоречиями, возникающими в процессе работы в старших классах лицея, где английский язык не является профильным предметом, и необходимостью поиска эффективных методов и приемов обучения, направленных на формирование коммуникативной компетенции у учащихся с учетом их интересов.

Практика работы в 10-х классах физико-математического и химико-биологического профилей, посещение учебных занятий и анкетирование учащихся данных классов показывают на то, что данные учащиеся испытывают определенные трудности в изучении английского языка, особенно в области говорения. В частности, при овладении диалогической речью учащиеся заучивают готовые речевые образцы и фразы, но не могут перенести этот речевой материал в новую ситуацию. Фразы часто выглядят искусственными, наигранными, реплика-стимул и ответная реплика могут не соответствовать друг другу, что также приводит к снижению интереса к учебной деятельности, особенно при работе с диалогами.

В целях определения ведущего типа восприятия учащихся 10-х классов лицея (аудиального, визуального или кинестетического) была использована диагностика доминирующей перцептивной модальности С. Ефремцева. В диагностике приняли участие 117 учащихся 10-х классов в 2016/2017 учебном году и 121 учащийся 10-х классов в 2017/2018 учебном году. Результаты диагностики учащихся лицея показали, что количество «визуалов» среди учащихся лицея постоянно увеличивается и составляет в среднем 70 %. Эти данные говорят о необходимости использовать такие формы подачи нового материала, которые бы были зрительно привлекательными для учащихся.

В ходе анализа литературных источников мы обратили внимание на потенциал комиксов как средства обучения диалогической речи учащихся.

В рамках исследования была поставлена следующая *цель* — развитие умений диалогической речи учащихся старших непрофильных классов с использованием комиксов на уроках английского языка. Для достижения данной цели потребовалось решить следующие задачи:

- выявить механизм формирования диалогической речи и определить ее место в процессе обучения иностранным языкам;
- изучить существующие методические приемы обучения диалогической речи посредством комиксов;
- разработать комплекс упражнений по развитию умений диалогической речи;
- обобщить результаты опыта развития умений диалогической речи у учащихся старших классов через использование комиксов.

Основная часть. Рассматривая механизм порождения диалогической речи, необходимо отметить тот факт, что в ее основе лежит мотив, намерение говорящего принимать участие в общении. Диалогическое высказывание может быть охарактеризовано как с количественной, так и с качественной стороны. Говоря о качественных характеристиках, имеются в виду предмет речи, содержание, тип диалога. Среди количественных характеристик следует назвать количество реплик, их наполненность, развернутость.

При обучении диалогической речи необходимо развивать следующие умения: запросить информацию, уметь задать вопрос; ответить на вопрос собеседника; понять на основании догадки незнакомый элемент в реплике собеседника (или общий смысл реплики); употреблять необходимые выражения, установленные нормами литературно-разговорного стиля речи (клише) в пределах материала учебников; выразить суждение по поводу реплики собеседника (согласие, несогласие, благодарность и др.).

В процессе порождения диалога учащиеся сталкиваются с рядом трудностей, связанных с распределением внимания между слушанием реплики собеседника и подготовкой собственной реплики; ограниченностью во времени; с необходимостью догадываться о том, что может сказать собеседник; с построением собственной реплики (выбор слов, грамматических структур).

В подобных обстоятельствах учитель становится перед необходимостью поиска чего-то нового, что можно было бы использовать на уроках, чтобы, с одной стороны, повысить мотивацию детей, а с другой стороны, помочь им легче овладеть иностранным языком. В качестве подобного средства рассмотрим комиксы.

Комикс (англ. comic смешной) — рисованная история, рассказ в картинках [1]. Также комикс — уникальный образовательный инструмент, так как он помогает усвоению информации, чередуя ее текстовый и визуальный компоненты. Комикс представляет собой сжатую, но эмоционально насыщенную информацию, в которой не содержится ничего лишнего. Информация, которую учащийся сможет получить посредством комикса, затронет его чувства, эмоции, а значит, лучше усвоится. Комиксы наполнены живым, разговорным языком. Из-за ограниченности места все диалоги короткие. Картинки, персонажи, фон, шрифт, цвет способствуют запоминанию материала.

Анализ источников показал, что использование комиксов в старших классах способствует повышению мотивации учащихся к изучению иностранного языка, снятию психологических барьеров в процессе порождения диалогической речи, развитию творческих способностей учащихся, а также ознакомлению с иноязычной культурой. С помощью комиксов можно создавать ситуации, в которых учащийся учится логически мыслить и рассуждать, сопоставлять события и их последовательность.

Также особенную актуальность работа с комиксами приобретает в старших классах при создании проектов, когда учащиеся уже не хотят рисовать, делать аппликации, презентации в программе Power Point им кажутся достаточно избитыми. В ходе создания собственного комикса учащиеся могут самостоятельно выбрать героев, фон, ситуацию, сделать комикс ярким и красочным или, наоборот, черно-белым. При этом неважно, обладаешь ли ты художественными способностями или нет, можно быть уверенным в том, что получится хорошо. Кроме того, учащиеся могут поделиться своей работой по электронной почте, оставить у себя на страничке в социальной сети, распечатать. Создавая комиксы, учащиеся имеют возможность попробовать себя в роли сценариста, режиссера, художника, дизайнера, научиться отражать в серии взаимосвязанных картинок свои мысли и чувства. Это своего рода способ самовыражения.

Комиксы можно легко найти в учебниках зарубежных издательств, а также в сети Интернет [2—6]. Интернет-сервисы позволяют создавать комиксы на основе своих фотографий и готовых картинок из Интернета, использовать галерею уже готовых фонов и предметов обстановки, а также добавлять «речевые облачка». Учащиеся могут добавлять готовые комиксы в блоги или на сайты, отправлять их по электронной почте. Пользователи сервисов свободно выбирают расположение «окошек» комикса, их количество. Можно воспользоваться функциями загрузки, сохранения на сервисе или распечатки.

Приведем ряд преимуществ работы с комиксами. Во-первых, текст комикса делится на мелкие смысловые фрагменты, что помогает его восприятию. Во-вторых, комикс стимулирует активизацию знакомой лексики. В-третьих, комикс, состоящий из серии рисунков, является опорой для последующего воспроизведения текста комикса. В-четвертых, комикс можно скачать, распечатать, отправить друзьям в виде картинки или ссылки, вставить в презентацию, из набора отдельных комиксов можно создать книгу. В-пятых, создавая комиксы самостоятельно или работая с уже готовыми комиксами, учащиеся увлечены необычной подачей материала, возможностью создать некий продукт на иностранном языке самостоятельно и поделиться им через социальную сеть, т. е. создаются возможности для поддержания мотивации для изучения иностранного языка.

На уроках иностранного языка учитель может использовать работу как с отдельным рисунком из комикса, так и с целым комиксом. Приведем примеры приемов *с отдельным рисунком* из комикса, которые мы используем в своей работе:

1) учащиеся получают комикс, разрезанный на отдельные фрагменты, которые необходимо собрать в правильном порядке, не только опираясь на сюжетную линию картинок, но и на реплики героев;

2) учащимся предлагается продолжить комикс на основании одного рисунка ранее неизвестного им комикса. Можно предложить свободное окошко в комиксе или в онлайн-режиме придумать окончание истории или диалога с использованием сервиса;

3) учащимся предоставляется один фрагмент комикса и дается задание придумать продолжение или, наоборот, предположить, какие события предшествовали изображенной на рисунке ситуации. После сделанного учащиеся сравнивают свои варианты с вариантом автора комикса.

При работе с *целым комиксом* учащимся могут быть предложены следующие задания.

1. Упражнения лексико-грамматической направленности:

- ознакомление с новой лексикой либо грамматическими конструкциями (форма комикса позволяет снизить процент использования русского языка при введении лексического и грамматического материала, тренирует языковую догадку у учащихся);
- использование синонимов из активного вокабуляра;
- верно (с грамматической точки зрения) закончить реплику автора;
- перевод прямой речи в косвенную;
- задания на перефразирование.

2. Учащимся может быть предложен комикс с микродиалогом, в котором пропущена каждая вторая реплика. Задача учащихся — воссоздать диалог полностью (используя, к примеру определенное грамматическое явление).

3. Учащиеся делятся на группы и придумывают продолжение для готового комикса.

В качестве основного метода оценки результативности проведенного опытного обучения по развитию диалогической речи учащихся 10-х непрофильных классов через использование комиксов выступил качественно-количественный анализ высказываний учащихся, а также анализ динамики роста учебных достижений учащихся. Сопутствующими методами стали наблюдение и беседа с учащимися. Анализ полученных результатов выявил положительную динамику успеваемости учащихся (таблицы 1, 2), повышение мотивации к изучению английского языка, снятие психологических барьеров перед говорением на иностранном языке в форме диалога.

Т а б л и ц а 1 — Анализ динамики роста учебных достижений учащихся по среднему баллу за 2016/2017—2017/2018 учебные годы, баллы

Класс	Четверть				Годовая отметка
	1	2	3	4	
10-1	7,1	7,1	7,3	7,4	7,2
10-4	7,2	7,3	7,5	7,6	7,4
11-1	7,2	7,5	7,7	8,0	7,6
11-4	7,6	7,7	8,0	8,0	7,9

Т а б л и ц а 2 — Анализ динамики роста учебных достижений учащихся по качеству знаний за 2016/2017—2017/2018 учебные годы, %

Класс	Четверть				Годовой показатель
	1	2	3	4	
10-1	68	69	71	74	73
10-4	71	72	73	75	74
11-1	75	77	81	82	83
11-4	77	78	79	80	78

Заключение. Проведенное опытное обучение в непрофильных 10-х классах установило эффективность применения комиксов как средства развития умений иноязычной диалогической речи учащихся, подтвердило потенциал применения данных средств для решения задач мотивирования учащихся к изучению иностранного языка.

Список цитируемых источников

1. Комикс [Electronic resource]. — Mode of access: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Комикс#Веб-комиксы> . — Date of access: 13.04.2020.
2. GoComics [Electronic resource]. — Mode of access: <http://comics.com/> . — Date of access: 13.04.2020.
3. MARVEL [Electronic resource]. — Mode of access: <http://marvel.com/comics/> . — Date of access: 13.04.2020.
4. DILBERT [Electronic resource]. — Mode of access: <http://www.dilbert.com/> . — Date of access: 13.04.2020.
5. Make Beliefs Comix [Electronic resource]. — Mode of access: http://www.makebeliefscomix.com/Printables_Categories/PrintablesThumbs.php?category=Imagination_and_Creativity . — Date of access: 13.04.2020.
6. Bill's Treasure Chest [Electronic resource]. — Mode of access: http://www.billztreasurechest.com/life_in_comics.html . — Date of access: 13.04.2020.

УДК 811.111

Т. В. Боборик

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

ВЫМЫШЛЕННЫЕ ТОПОНИМЫ КАК КОМПОНЕНТ СЕТТИНГА АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ВИДЕОИГР

Введение. Топонимика в последнее время является предметом внимания лингвистов, которые занимаются изучением топонимов в художественных произведениях, фильмах и видеоиграх. Замечено, что функция названий географических объектов в реальной действительности, сложившихся естественным путем, и номинаций в художественной, «выдуманной» действительности, созданной автором, различна. Авторская номинация подчиняется идейному замыслу произведения. Прослеживаются также общие черты в названии топонимических объектов в художественной литературе и видеоиграх: «вымышленные топонимы» в художественной литературе и видеоиграх используются не только для наименования какого-либо места, но и оказания влияния на информативность текста через свою семантику. Языковеды справедливо подчеркивают, что антропонимы и топонимы участвуют в создании художественных образов героев, формировании художественного пространства и времени, которые служат для раскрытия идеологического и эстетического содержания текста и раскрытия скрытого значения между строк, что определяет *актуальность* данного исследования.

Основная часть. Создание новых слов, в частности, топонимической лексики, является достаточно сложным творческим процессом, значительно обогащающим словарный запас языка и способствующим выражению новых смыслов в соответствии с общим замыслом произведения. Функциональные особенности вымышленных топонимов в виртуальной реальности видеоигры связаны, прежде всего, с информированием игрока о мире, внутри которого действует управляемый им персонаж, и с созданием атмосферы, воздействующей на эмоциональную сферу игрока.

Цель данного исследования состоит в выявлении особенностей структуры и употребления вымышленных топонимов в англоязычных видеоиграх.

Цель данной работы определяет постановку следующих задач: обрисовать место топонимики в лексикологии; развести понятия «топонимика» и «топонимия»; определить структуру вымышленных топонимов, извлечённых из англоязычных видеоигр; определить функции и этимологию вымышленных топонимов в англоязычных видеоиграх.

Объектом исследования является топонимическая номинация как предмет анализа художественного произведения. Предметом исследования являются специфические черты употребления и функционирования вымышленных топонимов в англоязычных видеоиграх.

Целевая установка и конкретные задачи обусловили выбор методов научного исследования: этимологический и контекстный анализ, анализ словарных дефиниций.

Материалом данного исследования послужили вымышленные топонимические единицы, которые были извлечены из англоязычных видеоигр “The Sims 2”, “The Sims 3”, “Skyrim”, “Dragon Age”, “The Outer Worlds”, “World of Warcraft”). Для исследования было отобрано в общей сложности 28 вымышленных топонимических единиц из видеоигр.

Топонимика (греч. τόπος место, όνομα имя, название) — составная часть ономастики, изучающая географические названия (топонимы), их значение, структуру, происхождение и ареал распространения [1].

В свою очередь, ономастика:

1) раздел языкознания, изучающий собственные имена, историю их возникновения и преобразования в результате длительного употребления в языке-источнике или в связи с заимствованием в другие языки;

2) собственные имена различных типов (ономастическая лексика), онимия, которая в соответствии с обозначаемыми объектами делится на антропонимику, топонимику, зоонимию (собственные имена животных), астрономию, космономию (название зон и частей Вселенной), теонимию (имена богов) и др. [2].