

ния войны родные Владека получили от него письмо с настоящей фотографией, которую автор помещает в текст романа. С помощью данной тактики реализуется стратегия, направленная на придание реалистичности и актуальности истории, основанной на реальных событиях.

**3. Вербально-визуальные приемы. А. Заглавие романа и глав.** Заглавие связано с проблематикой текста, оно ориентирует читателя, направляет его восприятие. Помимо вербального компонента, каждое заглавие содержит визуальный компонент. В заглавиях глав визуальный компонент несет равную смысловую нагрузку наряду с вербальным компонентом, актуализирует его значение, придает дополнительную оценочную окраску [8, с. 136]. Так, четвертая глава озаглавлена “Saved”, в ней повествуется об окончании войны и освобождении. Рисунок, сопутствующий заголовку, изображает на переднем плане лицо Владека как персонажа из первой линии повествования. На заднем плане изображены заключенные концлагеря на фоне флага США. Таким образом, визуальное оформление заглавия актуализирует значение «спасать, сохранять жизнь». Однако заглавие несет и другой смысл. Повествование начинается в первом пространственно-временном плане словами Владека: “ALWAYS I saved... I saved only so I can have a little something for my old age” [7, с. 101]. Тематическая нить патологической бережливости Владека проходит через все произведение и приходит к кульминации в этой главе.

**Б. Паралингвистическое оформление текста.** Способы передачи интонационного аспекта речи существенно обогащаются в графическом романе. На помощь приходят как собственно рисунки, так и всевозможные графические средства, оформляющие вербальный компонент. С помощью этих средств достигаются две основные цели: придание высказыванию той или иной эмоционально окраски и смысловое выделение отдельных отрезков высказывания.

Владек: “Always you’re so **lazy**! Every job we should make so as to do it the right way.”

Арт: “**Lazy?! Damn it, you’re driving me nuts!**” [7, с. 23]. В данном примере выделение слова *lazy* и повторение его в репликах героев свидетельствуют, что Арт принимает обвинения со стороны отца близко к сердцу.

**Заключение.** Жанровая и структурная специфика графического романа как полностью креолизованного текста состоит в его гетерогенном характере, т. е. в неразрывной связи вербального и визуального компонентов в создании текстового единства, что означает совместное участие вербального и визуального компонентов в формировании связного повествования. В реализации текстовых стратегий участвуют вербальные, визуальные и вербально-визуальные приемы и тактики. Вышеприведенный анализ показал, что все три типа средств в более или менее равной степени реализуют текстовые стратегии в полностью креолизованном тексте графического романа.

#### Список цитируемых источников

1. Тумакова, Е. В. Креолизованный текст в художественном и медийном дискурсе / Е. В. Тумакова // Мир русского слова. — 2016. — № 2. — С. 43—49.
2. Сорокин, Ю. А. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция / Ю. А. Сорокин, Е. Ф. Тарасов // Оптимизация речевого воздействия. — М.: Высш. шк., 1990. — С. 180—186.
3. Meskin, A. Defining Comics? / A. Meskin // The Journal of Aesthetics and Art Criticism. — 2007. — Т. 65, № 4. — Р. 369—379.
4. Карасик, О. Комикс о Холокосте: «Маус» А. Шпигельмана и «Приключения Кавалера и Клея» М. Чабона / О. Карасик, А. Струкова // Филология и культура. — 2016. — Т. 45, № 3. — С. 101—106.
5. Kincade, J. Art Spiegelman's Maus: (Graphic) Novel and Abstract Icon / J. Kincade // Georgia State University Honors College Undergraduate Research Journal. — 2013. — Vol. 1. — P. 1—12.
6. Spiegelman, A. The Complete Maus: A Survivor's Tale / A. Spiegelman. — New York: Pantheon, 1996. — 295 p.
7. Максимова, В. П. Роль вербально-визуальной метафоры в графическом романе / В. П. Максимова // Наука и современность. — 2014. — № 33. — С. 162—166.

УДК 378.147

А. Г. Ахримович

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

## ФОРМИРОВАНИЕ СТРАНОВЕДЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ У БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

**Введение.** Мобильность и глобализация являются важными характеристиками современного общества, которые оказывают существенное влияние на содержание языкового образования и преподавательскую деятельность, вследствие чего возрастают требования к учителю иностранного языка (ИЯ), который должен быть способен формировать учащихся как «субъектов межкультурной коммуникации» [1, с. 4]. В этой связи ему необходимо владеть разносторонними знаниями об иностранной культуре. Наличие данных знаний необходимо для обучения национально-культурному компоненту языка, речевому этикету и невербальным средствам общения.

Данное исследование направлено на анализ игровой формы формирования страноведческой компетенции с использованием следующих методов: беседа; анализ программной документации и учебно-методического обеспечения учебной дисциплины «Страноведение», анкетирование, тестирование, эксперимент и пробное обучение.

**Основная часть.** Актуальность темы исследования определяется тем, что в настоящее время тезис о неотделимости изучения иностранного языка от ознакомления с культурой страны изучаемого языка, ее историей, социокультурными традициями, особенностями национального видения мира народом — носителем является общепризнанным в методике преподавания при подготовке будущих специалистов [2, с. 620].

Страноведческая компетенция — это совокупность знаний о стране изучаемого языка, познание языка посредством углубления в страноведческие факты культуры и реалии, то есть в реальные факты, касающиеся быта, истории страны изучаемого языка, героев, традиций, обычаев, обеспечивает интенсивное обучение и, как следствие, студенты достигают определенного уровня навыков и умений использования национально-культурного компонента языка, речевого этикета и невербальных средств общения. Данные знания необходимы будущим учителям ИЯ в подготовке учащихся общего среднего образования к межкультурному взаимопониманию и взаимодействию как субъектов межкультурного общения.

Исследуя страноведческую компетенцию, мы исходим из основных концептуальных положений о том, что страноведение как учебная дисциплина выступает механизмом формирования данной компетенции. Обучение страноведческим реалиям является одной из основных ее задач. Ее достижение будет способствовать формированию личности, способной и желающей участвовать в межкультурной коммуникации и готовой самостоятельно совершенствовать уровень грамотности. Для этого следует обратить внимание на использование на занятиях разнообразных игровых приемов обучения, в том числе компьютерных технологий. Данное требование основано на положении, что игра обеспечивает более глубокое усвоение и систематизацию страноведческого материала посредством сравнения, обобщения, повторения и рефлексии. В частности, использование компьютерной игры является одним из перспективных способов формирования страноведческой компетенции, так как это придает больше динамизма и экспрессивности, позволяет снизить уровень напряженности при освоении страноведческого материала, а также повысить эффективность и прочность его усвоения и, в результате, добиться более высокого уровня сформированности страноведческой компетенции студентов.

Апробация разработанных нами компьютерных игр проводилась в 2020—2021 годах на базе учреждения образования «Барановичский государственный университет». В качестве испытуемых выступили 20 студентов — будущих учителей иностранного языка. Вначале испытуемым был дан тест в целях определения уровня сформированности страноведческой компетенции. Результаты предэкспериментального теста показали, что общий уровень сформированности страноведческой компетенции в группе достаточно низкий, так как лишь 5% студентов ответили на все вопросы верно, 30% — 6 из 10 вопросов верно, 55% — 4 из 10 вопросов верно и 10% — не дали верных ответов. Данные результаты обусловили поиск методических приемов и тщательного отбора учебного материала, благодаря которому студенты могли бы повысить уровень сформированности страноведческой компетенции.

Отбор страноведческого материала для разработки компьютерных игр был осуществлен по следующим критериям:

- а) учебно-методическая целесообразность представляемых фактов;
- б) страноведческая ценность сведений;
- в) актуальность информации;
- г) достоверность;
- д) сложность усвоения [3, с. 22—25].

Для отбора фактов культуры по данным критериям была проанализирована учебная программа и материалы по дисциплине «Страноведение Великобритании и США». Также на основании анализа опыта ответов студентов на экзамене по данной учебной дисциплине было выявлено, какие страноведческие реалии составляют наибольшую сложность усвоения. Данные факты культуры стали содержательной основой компьютерных игр «Great Britain: There and Back Again» и «USA: There and Back Again». Целью данных игр является систематизация страноведческих знаний по разделам «Великобритания» и «США».

Говоря о содержании компьютерных игр, важно отметить следующие моменты. Оснащением данных компьютерных игр является карта страны и карточки с вопросами.

Так как целевой аудиторией компьютерных игр выступают студенты, нами были выбраны следующие правила игры, которые легко запоминаются: в игре принимают участие команды по 4—6 человек; игроки по очереди, по часовой стрелке делают ход, отвечают на вопросы; каждый правильный ответ на вопрос позволяет команде перейти на следующую точку на карте и ответить на вопрос; победителем игры является тот, кто быстрее остальных заработает 50 очков.

Для того, чтобы оценить качество выполнения заданий, мы разработали следующие критерии оценивания (механику): если группа ответила на свой вопрос правильно, то она получает 1 балл; если группа ответила не на свой вопрос правильно, то она получает 3 балла; если группа ответила не на свой вопрос неправильно, то она получает — 1 балл. Использование компьютерных игр проходило на заключительных занятиях в методических циклах занятий по учебной дисциплине «Страноведение Великобритании и США».

Результаты послеэкспериментального теста показали, что уровень сформированности страноведческой компетенции в экспериментальной группе повысился на 40%, в контрольной — на 12%, что свидетельствует об эффективности использования игр.

**Заключение.** Таким образом, под страноведческой компетенцией понимается совокупность знаний о стране изучаемого языка, которые необходимы для формирования определенного уровня навыков и умений, способствующих межкультурному взаимопониманию и взаимодействию обучающихся как субъектов межкультурного общения. Одним из направлений ее формирования выступает учебная дисциплина «Страноведение».

В результате проведенного исследования можно констатировать, что при работе над страноведческим материалом эффективно использовать современные методы обучения, в особенности, компьютерные технологии. Внедрение в процесс изучения дисциплины «Страноведение» выше описанной технологии способствует повышению уровня сформированности страноведческой компетенции обучающихся и реализации основного требования коммуникативной методики — представить процесс овладения иностранным языком как изучение живой иноязычной культуры.

#### Список цитируемых источников

1. Концепция учебного предмета «Иностранный язык» / Н. П. Баранова [и др.] // Замежныя мовы ў Рэспубліцы Беларусь. — 2015. — № 4. — С. 3—8.
2. Наука ЮУрГУ : материалы 68-й научной конференции. Секции социально-гуманитарных наук. — Электрон. текст. дан. (21,7 Мб). — Челябинск : Издательский центр ЮУрГУ, 2016. — 1206 с.
3. Кулахметова, Н. Н. Формы реализации страноведческого и лингвострановедческого компонентов на уроке английского языка в средней школе / Н. Н. Кулахметова // Иностранные языки в школе. — 2015. — № 5. — С. 49—57.

УДК 800

Е. О. Беляева

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

### ОЦЕНОЧНЫЙ ПАРАМЕТР КАК КОМПОНЕНТ СТРУКТУРЫ ЗНАЧЕНИЙ ИМЕН СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫХ (НА МАТЕРИАЛЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА)

**Введение.** Теория взаимосвязи языка и мышления вызывает высокий интерес у лингвистов на протяжении многих лет, наряду с этим в области оценки остаются нерешенными многие проблемы. Соответственно, актуальность данного исследования обусловлена тем, что одним из ведущих направлений современного языкознания является изучение общей специфики представления знаний человека, включая и оценочные, в семантике языковых единиц. Кроме того, интерес представляет описание процессов оценочной категоризации, учитывая взаимодействие языковых факторов и концептуальных структур.

Цель исследования заключается в выявлении специфики выражения оценочного компонента в структуре значения имени существительного в английском языке. Объектом исследования выступает структура лексического значения английского имени существительного.

**Основная часть.** Существование оценочных суждений в языке и человеческом сознании является результатом его активной познавательной деятельности [1]. Процессы формирования и изменения оценочных категорий связаны с использованием языка. Тем самым результаты этих процессов проявляются в речи в виде соответствующих оценочных суждений.

В ходе проведения исследования из тематического словаря [2] были отобраны следующие лексико-семантические группы:

1. Work and business.
2. Family and life stages.
3. Animals.
4. Body and appearance.
5. Notions.
6. Functions.

В лексико-семантической группе “Work and business” было проанализировано 345 лексических единиц (14,9 %); “Family and life stages” — 144 (6,2 %); “Animals” — 693 (29,9 %); “Body and appearance” — 76 (3,3 %); “Notions” — 373 (16,1 %); “Functions” — 686 (29,6 %). Данные лексико-семантические группы были отобраны в связи с тем, что они тесно связаны с повседневной жизнью человека, и их компоненты являются самыми употребимыми, важными и основополагающими во взаимодействии с окружающим миром.

В лексико-семантической группе “Functions” количество единиц с оценочным компонентом в структуре лексического значения является преобладающим (29,6 %). Примечательно, что слова, принадлежащие данной лексико-семантической группе являются весьма субъективными и персональными. Наиболее частотными маркерами для описания оценки, зафиксированными в словарных дефинициях, являются *good, angry, dislike, important, bad, anger, unpleasant, hate*, через которые эксплицируется определенное коннотативное значение.

В данной лексико-семантической группе было выявлено 79 (64,8 %) дефиниций с негативным коннотативным компонентом, который эксплицируется за счет таких маркеров как: *difficult, unreasonable, stupid, serious, complicated, unpleasant, hate, anger, bad, dislike, angry, dishonest, annoying, unfair, aggressive, dangerous, upset, bitter, offensive, trouble, unacceptable, violence*.