

**THE TALE OF GIANNI RODARI “LE AVVENTURE DI CIPOLLINO” IN THE
UKRAINIAN TRANSLATION BY ANATOLIY ILLICHEVSKIY**

The main problems, approaches and peculiarities of translation of the Italian author’s tale of Gianni Rodari “Le avventure di Cipollino” are ascertained. Specificity of translation of names and emotional words is analyzed.

Key words: *specificity of translation, tale, author’s tale, emotional words.*

УДК 378.147

Гордєєва А.Й., к. пед. н., доц.,
Інститут філології КНУ імені Тараса Шевченка, м. Київ

**МОТИВАЦІЙНА РОЛЬ ДІЛОВОЇ ГРИ У ФОРМУВАННІ НАВИЧОК
АНГЛОМОВНОГО ПРОФЕСІЙНОГО СПІЛКУВАННЯ
МАЙБУТНІХ ПСИХОЛОГІВ**

У статті аналізуються способи мотивації англomовної професійно орієнтованої комунікативної діяльності майбутніх психологів. Особливу увагу приділено діловій грі. Подаються рекомендації щодо її використання у процесі формування компетентності в говорінні.

Ключові слова: *професійно орієнтована комунікативна діяльність, навички усного спілкування, англomовна компетентність, студенти-психологи, ділові ігри*

Формування особистості засобами конкретної навчальної дисципліни є одним з найважливіших завдань системи освіти сьогодні. У випадку вивчення іноземної мови в якості об’єкта навчання виступає мовленнєва діяльність в усіх її видах: говорінні, аудіюванні, читанні та письмі. Організація навчання іншомовного спілкування на нефілологічних факультетах передбачає здійснення студентами професійно орієнтованої мовленнєвої діяльності. Завдання викладача іноземної мови полягає в тому, щоб активізувати пізнавальну діяльність студентів у процесі навчання, створити умови для практичного оволодіння мовою, вибрати такі методи навчання, які б сприяли підвищенню рівня мотивації до здійснення професійно орієнтованого спілкування.

Першим рівнем мовленнєвої діяльності є мотиваційно-спонукальна. Тому рівень мотивації тих, хто навчається, є важливим фактором для організації іншомовного спілкування. Якщо мовленнєві дії мовця вмотивовані, він краще розуміє матеріал, продуктивніше його запам’ятовує, і, відповідно, активніше здійснює спілкування (А.Н.Леонтьєв, А.А.Смирнов, Л.М. Фрідман, І.Ю.Кулагіна). Таким чином, головним завданням тих, хто навчає, є пошук способів мотивації іншомовної комунікативної діяльності тих, кого навчають.

Завжди вмотивованою є ігрова діяльність. Її мотивація виявляється вже безпосередньо в процесі діяльності. Оскільки перед нами стоїть завдання формування у майбутніх психологів умінь англійського професійного спілкування, необхідно з'ясувати як і які види ігрової діяльності доцільно використовувати, навчаючи студентів усного мовлення.

Отже, **метою** нашої статті є показати, як зробити процес навчання студентів-психологів усному іншомовному мовленню максимально вмотивованим за рахунок ігрових вправ. Нашим *завданням* є проаналізувати функції ділової гри, окреслити її головні ознаки, а також визначити основні етапи проведення такої гри з метою забезпечення високого рівня мотивації майбутніх психологів до здійснення професійного спілкування на заняттях з англійської мови.

Для навчання іншомовного спілкування у методиці пропонують використовувати різні види ігрової діяльності: *ігри* (Н.П.Анікєєва, А.Г.Зав'ялова, W.Lee, A.Palmer, Sh.Rixon, Th.Rodgers, A.Wright); *драматизації, дискусії, інсценівки* (А.Й.Гордєєва, М.В.Данилова, Н.М.Топтигіна, F.Heyworth, A.Duff, A.Maley, D.Nunan, A.Xu); *проекти* (Е.Г.Арванітопуло, В.В.Титова, Н.Г.Чанилова, О.Б.Тарнопольський, L.Fried-Booth, S.Haines, T.Hutchinson) *рольові ігри* (О.А.Колесникова, В.С.Красильникова, Т.І.Олійник, Л.А.Сажко, M.Finocchiaro, G.Radiuses, W.Lee, C.Livingstone, A.Maley); *ділові або імітаційно-ділові ігри* (Н.Н.Круглова, О.Б.Тарнопольський, В.М.Філатов, J.Dixey, R.Duke, W.Littlewood).

Ігри переважно використовуються для навчання іноземної мови молодших школярів, оскільки ігрова діяльність є провідною для вказаної вікової категорії. Проте не менший інтерес викликають деякі ігри й у представників юнацького віку. Якщо поділити групу на команди, влаштувати змагання, завжди з'являється бажання виграти. Учасники гри можуть працювати індивідуально, в парах, в малих групах, командах тощо. Головним завданням організатора гри є підготувати гру, пояснити правила її учасникам і слідкувати за перебігом комунікативної діяльності групи. Ігри, що проводяться з метою опанування студентами мовним матеріалом, можуть стати ефективним способом мотивації вивчення, наприклад, фахової лексики.

Підготовка проекту потребує діяльності усієї групи і є вагомим мотиваційним фактором. Оскільки проект належить тим, хто його готує, особисте включення до діяльності стає стимулом для роботи. Широко розвинена типологія проектів надає багато можливостей для їх використання у навчанні іноземної мови. Головне, щоб, з одного боку, проектна діяльність була досконало спланована і вплетена у зміст заняття, а з іншого боку, така діяльність передбачала використання міжпредметних зв'язків, тобто спонукала майбутніх психологів використовувати отримані з фахових дисциплін знання.

Рольові ігри, які є невід'ємною частиною комунікативної методики навчання іноземних мов, дозволяють моделювати в аудиторії ситуації іншомовного спілкування. Кожен комунікант виступає у запропонованій йому ролі та вирішує певні завдання спілкування, виходячи з його мети, ситуації, обставин комунікації, власних намірів і намірів інших комунікантів, взаємовідносин між ними і ролей, які виконують усі учасники спілкування. З метою забезпечення міжкультурного спілкування при про-

веденні рольових ігор частині комунікантів пропонуються ролі англомовних представників. У таких випадках при підготовці гри слід проаналізувати номенклатуру ролей, зважаючи на вік її учасників. Варто зауважити, що рольові ігри займають досить вагоме місце в організації навчальної діяльності студентів немовних спеціальностей, для успішного перебігу якої необхідна мотивація до здійснення мовленнєвих дій іншою мовою.

Як і в рольових іграх, у **ділових іграх** є ролі, ситуації, дії для реалізації ролей, різні ігрові об'єкти тощо. Проте ділова гра звернена до майбутньої професії, вона моделює умови професійної діяльності [1]. Саме тому, на нашу думку, застосування ділових ігор дає змогу максимально наблизити навчальний процес до практичної діяльності, врахувати реалії сьогодення, змусити учасників гри приймати рішення в умовах конфліктних ситуацій, відстоювати свої пропозиції, розвивати колективізм та відчуття команди, отримати результати за досить обмежений час. Ділова гра – це моделювання реальної діяльності у спеціально створеній проблемній ситуації. Вона є, з одного боку, засобом і методом підготовки та адаптації до трудової діяльності, а з іншого боку, сприяє досягненню конкретних завдань – формування іншомовної комунікативної компетентності та підвищенню мотивації до вивчення іншої мови. Аналіз і пошук розв'язання проблем, навчання, розвиток, дослідження, консультування, формування колективної діяльності, які мають місце під час проведення ділової гри, характеризують її комплексність і багатофункціональність.

Необхідно підкреслити, що в основі ділової гри лежить імітаційна модель, що реалізується завдяки діям учасників гри. На практичних заняттях з іноземної мови відбувається поглиблення і закріплення знань, формування і розвиток іншомовних навичок і вмінь студентів. Відзначимо, що в цілому, ігрова діяльність виконує такі *функції*: комунікативну, яка передбачає засвоєння діалектики спілкування; ігротерапевтичну, яка допомагає подолати труднощі у різних видах життєдіяльності; діагностичну, яка сприяє самопізнанню; соціалізаційну, яка передбачає включення в систему суспільних відносин [2]. Серед усіх вищезгаданих функцій нас, насамперед, цікавить комунікативна, оскільки саме ігрову діяльність можна окреслити як особливим чином організоване спілкування у наближених до реальних фахових ситуаціях. Учасники гри стають конкретними носіями виробничих відносин, які складаються в колективі. Вони мають змогу здійснювати іншомовне спілкування на такому високому мотиваційному рівня, який дає можливість активізувати власний творчий потенціал.

Характерними *ознаками* ділової гри є: отримання результатів, спрямованих на розв'язання проблем за короткий проміжок часу; зацікавленість учасників гри, а отже, її підвищена, порівняно з традиційними методами, ефективність навчання. Ділова гра, моделюючи конкретну професійну ситуацію, дає змогу розглянути запропоновані завдання та проблеми, розробляти методи їх розв'язання. Вона має заздалегідь розроблений сценарій, жорстку структуру і правила.

Нагадаємо, що будь-яка ділова гра проходить у *три етапи*: 1) ознайомлення з метою, завданнями та умовами гри, тобто інструктаж щодо правил проведення гри й утворення її учасниками робочих груп; 2) виконання учасниками гри визначених ролей; 3) оцінка результатів гри.

Перший етап, як правило, називають підготовчим. На ньому необхідно обґрунтувати вибір ділової гри, визначити цілі та завдання, сформулювати проблемну професійно орієнтовану ситуацію, розробити сценарій, а також підготувати інформаційний і методичний матеріал. У деяких випадках варто також підготувати й ознайомити студентів з необхідним новим і/або активізувати вивчений раніше мовний і мовленнєвий матеріал.

Сценарій як базовий елемент ігрової процедури, який описує у словесній чи графічній формі предметний зміст, виражається у характері та послідовності дій гравців, а також викладача, що веде гру. У сценарії відображено загальний перебіг гри, зазначено основні етапи, операції та кроки. Під час ознайомлення зі сценарієм студенти вивчають проблемну ситуацію та отримані/обрані ролі.

Наведемо приклад ролей для професійно орієнтованої ролевої гри [3].

Role-play card 1

*You are **a psychotherapist** and you treat psychological problems.*

You are to provide a diagnosis of your client.

You should:

1. Know the DSM-IV-TR criteria for Anxiety Disorders well enough to ask the appropriate questions. Your goal is to get enough information in the 6 minutes to make a provisional diagnosis on all five axes. Thus, you will need to know information for axes III and IV as well.
2. You can use your textbook and/or your notes when you are making the diagnosis but not during the role play.
3. You can and probably should take notes during the role play.

Role-play card 2

*You are **a client** and you meet with a psychotherapist.*

You are to discuss concerns about your roommate who is experiencing problems with anxiety.

You should:

1. Choose an anxiety disorder that we have discussed in class.
2. Be prepared to describe your roommate's symptoms (consistent with the DSM-IV-TR criteria for the disorder you chose).
3. When role playing, pretend you have no knowledge of the DSM-IV-TR. You are simply coming to the therapist for assistance with your roommate. In other words, don't give it away by saying something like, "I think my roommate has a specific phobia as evidenced by her circumscribed fear of rats that she recognizes as unreasonable and/or excessive".

Під час другого етапу, який є власне діловою грою, її учасники здійснюють мовленнєві дії відповідно до професійно орієнтованої ситуації та отриманих ролей. Ролі і функції гравців повинні бути адекватними діям фахівців у реальній ситуації професійної діяльності, що моделюється в грі.

Необхідно підкреслити, що роль викладача у процесі гри буває різною і залежить від рівня комунікативної підготовки учасників спілкування. Якщо цей рівень високий, викладач мінімально вмішується в перебіг гри, а є лише спостерігачем, основна функція якого фіксувати для майбутнього аналізу помилки студентів, слідкувати, щоб учасники гри спілкувалися виключно іноземною мовою. Якщо рівень комунікативної підготовки студентів недостатній для самостійного ведення гри, викладач стає повноправним учасником спілкування, програючи, наприклад, одну з головних ролей.

Третій етап є підсумковим, коли студенти в залежності від змісту та форми конкретної гри обговорюють її результати, а викладач аналізує мовну та мовленнєву поведінку студентів. Система оцінювання гри повинна забезпечувати, з одного боку, контроль якості прийнятих рішень з позицій норм і вимог професійної діяльності, а з іншого боку, сприяти розгортанню ігрового плану навчальної діяльності. Оцінювання виконує функції не тільки контролю, але і самоконтролю змодельованої професійної діяльності, забезпечує формування ігрової, пізнавальної і професійної мотивації учасників ділової гри.

Як бачимо використання ділових ігор на заняттях з іноземної мови може забезпечити високий рівень мотивації студентів-психологів до здійснення іншомовної мовленнєвої діяльності і допомагає при цьому засвоїти велику кількість інформації на конкретних прикладах. Накопичений в процесі гри досвід дає можливість правильніше оцінювати можливі реальні ситуації фахового спілкування, що підвищує самооцінку учасників у можливості самостійно здійснювати комунікативну діяльність іноземною мовою.

Отже, оптимізація процесу професійного становлення майбутніх психологів забезпечується за рахунок використання на заняттях з англійської мови ігрової діяльності. Оптимальним варіантом такої діяльності ми вважаємо проведення ділових ігор, які значно підвищують мотивацію студентів до здійснення іншомовної комунікативної діяльності за рахунок унікальної можливості моделювати ситуації реально-го професійного спілкування.

У статті розглянуто ділові гри та їх роль у процесі формування у студентів-психологів професійно орієнтованої комунікативної компетентності в говорінні, окреслено головні функції та висвітлено основні ознаки ділових ігор. Охарактеризовано основні етапи, яких доцільно дотримуватися при проведенні ділової гри на заняттях з англійської мови.

У наших подальших публікаціях ми плануємо представити ділову гру, як спосіб мотивації англійської комунікативної діяльності майбутніх соціальних робітників і педагогів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Конспект лекцій з дисципліни «Методика проведення рольових та ділових ігор у навчання іноземних мов» для курсів підвищення методичної та педагогічної кваліфікації викладачів іноземних мов / О.Б.Тарнопольський. – Дніпропетровськ: Видавництво ДУЕП, 2003. – 28 с.
2. Романишина Л.М., Калаур С.М. Роль ділових ігор у процесі підвищення комунікативної компетентності студентів // http://www.rusnauka.com/Page_ru.htm
3. <http://www.uwgb.edu/martinr/Role/20Play/20Instructions>.

Стаття надійшла до редакції 17.04.2014 р.

Гордеева А.И., к.пед.н., доц.,
Институт филологии КНУ имени Тараса Шевченко, г. Киев

МОТИВАЦИОННАЯ РОЛЬ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ В ФОРМИРОВАНИИ НАВЫКОВ АНГЛОЯЗЫЧНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБЩЕНИЯ БУДУЩИХ ПСИХОЛОГОВ

В статье анализируются способы мотивации англоязычной коммуникативной профессионально ориентированной деятельности будущих психологов. Особое внимание уделено деловой игре. Предлагаются рекомендации по ее применению в процессе формирования навыков усного общения.

Ключевые слова: профессионально ориентированная коммуникативная деятельность, навыки усного общения, англоязычная компетентность, студенты-психологи, деловые игры

Gordyeyeva A., Cand.Ped.Sci., Associate Professor,
Institute of Philology, Taras Shevchenko National University of Kyiv

MOTIVATION ROLE OF BUSINESS ROLE-PLAY FOR PROFESSIONAL SPEAKING COMPETENCE OF FUTURE PSYCHOLOGISTS

This article describes ways of the motivation of future psychologists' communicative activity. Special attention is paid to a business role-play. Recommendations to its usage in the process of speaking competence formation are given.

Key words: professionally oriented communicative activity, English speaking competence, psychology students, business role-plays

УДК 821.10/03

Гриценко М. В., асп.,
Институт філології КНУ імені Тараса Шевченка, м. Київ

СИТУАТИВНІСТЬ ПЕРЕКЛАДУ КРОСОВЕР-ЛІТЕРАТУРИ І КУЛЬТУРНА ПОЛІТИКА ДИТИНСТВА

Стаття присвячена дослідженню ситуативності кросовер-літератури в перекладі та впливу культурної політики дитинства й цензури на формування перекладацьких стратегій, орієнтованих на цільового читача.

Ключові слова: культурна політика дитинства, кросовер-література, цільові читачі, ситуативність, цензура, перекладацькі стратегії.

Вальтер Беньямін розмірковував: “Чи призначається переклад для читачів, які не розуміють першотвору [Benjamin 2000, 15]?” Якщо незнання або недостатнє володіння мовою – даність при виникненні необхідності в перекладі, то запитаємо інакше: як саме ми визначаємо достатню міру культурної адаптації твору? Чи можна