

5. *Sheveleva N.* Ispol'zovanie netradicionnykh rechevykh form situacij v obuchenii rodnomu yazyku v uchebnykh kompleksah I-IV klassov / N. Sheveleva // *Rusistika i sovremennost'. Glottodidaktika 3.* — Rzeszów : Wyd. Uniwersytetu Rzeszowskiego, 2003.
6. *Dziedzic M.* Ispol'zovanie Internet-resursov v obuchenii inostrannomu yazyku na primere russkogo / M. Dziedzic // *Sovremennye problemy glottodidaktiki.* — Rzeszów : Wyd. Uniwersytetu Rzeszowskiego, 2009.
7. *Kossakowska-Maras M.* Ispol'zovanie glottodidakticheskix materialov v formirovanii sociokul'turnoj kompetencii studentov / M. Kossakowska-Maras // *Tam zhe.*
8. *Mentrak A.* Zarządzanie projektami edukacyjnymi / A. Mentrak. — Warszawa, 1999.
9. *Pado A.* I star, i mlad, WEB-sajtam rad. Ispol'zovanie Internet- i TV-resursov na raznyx urovnjax izucheniya yazyka / A. Pado // *Rusistika i sovremennost'. Glottodidaktika 4.* — Rzeszów : Wyd. Uniwersytetu Rzeszowskiego, 2006.
10. *Pado A.* Obuchenie inostrannym yazykam po metodu proekta // A. Pado // *Sovremennye problemy glottodidaktiki.* — Rzeszów : Wyd. Uniwersytetu Rzeszowskiego, 2009.
11. *Palin'ski A.* Ob effektivnom obuchenii i aktiviziruyushchih metodax obucheniya inostrannomu yazyku / A. Palin'ski // *Tam zhe.*
12. *Wojciechowska W.* Aktivnye formy obucheniya na prakticheskikh zanyatiyah dlya filologov-rusistov izuchayushchix russkij yazyk kak inostrannyj / W. Wojciechowska // *Tam zhe.*

**ВНЕК Ева,**

Magistr Rosijskoj filologii Zhesuv'skogo univ'ersiteta; Zhesuv, P'ol'sha;  
e-mail: ewa\_wnek@wp.pl; tel.: +48 791355827

#### ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ НА УРОКАХ РОСІЙСЬКОЇ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ

**Анотація.** Метою статті є подання інтерактивних методів навчання на уроках російської мови та літератури: мозкового штурму, проекту, проведення дебатів, презентацій. Вони орієнтовані на широку взаємодію учнів не лише з учителем, але й один з одним. Будучи рівноправними суб'єктами процесу навчання, учні навчаються критично мислити, зважати на альтернативні думки, приймати продумані рішення, а також брати участь у дискусіях. Завданням даного дослідження є також використання на уроках мультимедійних засобів, наприклад, навчальних програм, ігор, презентацій, інтернет-технологій, які викликають зацікавлення в учнів і сприяють розвитку комунікативних умінь.

**Ключові слова:** інтерактивні методи, мозковий штурм, проект, проведення дебатів, мультимедіа, технологія.

**WNEK Ewa,**

Master of Russian philology of Rzeszyw University; Rzeszyw, Poland;  
e-mail: ewa\_wnek@wp.pl; phone: +48 791355827

#### INTERACTIVE METHODS FOR THE TEACHING RUSSIAN LANGUAGE AND LITERATURE

**Summary.** This article is dedicated to the interactive methods in teaching the Russian language and literature, including brainstorming, project, debates, presentation. They are orientated towards wide cooperation between all of students and a teacher. Being subject in teaching process, students are learning to think critically, to consider alternative views, to make a decision, to take part in discussions. Attention is also paid to the role of using the multimedia, for example educational programmes, games, PowerPoint presentations, Internet, which interest, catch students' attention and develop communication skills.

**Key words:** interactive methods, brainstorming, project, discussions, multimedia, technology.

*Статтю отримано 20.05.2014 р.*

УДК 378.147:811.161.1

**ВОРОНИНА Наталия Анатольевна,**

аспирант кафедры педагогики Благовещенского государственного педагогического университета;  
Благовещенск, Россия;  
e-mail: natalia.voronina.1983@mail.ru; моб.: +7-89098100614; +7-89146081358

#### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФОРМ И ПРИЁМОВ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ РАЗВИТИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ СТУДЕНТОВ ВУЗА

**Аннотация.** Развитие коммуникативной ответственности обучающегося рассматривается как приоритетное условие становления выпускника вуза в современном информационно-коммуникативном обществе. Глобализация, высокий уровень информатизации, виртуализация действительности — основные характеристики современного общества — оказывают влияние на формирование личностных и профессиональных качеств, свойств, способностей человека. Будущие специалисты всё чаще испытывают трудности в целостном восприятии мира, анализе большого объема информации, в критическом отношении к фактам и событиям. Трудности возникают не только в виртуальной, но и в реальной коммуникации. Это способствует развитию коммуникативной безответственности. Следовательно, особого внимания требуют проблемы организации образовательного процесса в вузе в соответствии с потребностями и вызовами информационно-коммуникативного общества.

В статье раскрывается возможность использования форм и приёмов игрового обучения в развитии коммуникативной ответственности студентов в процессе их профессиональной подготовки. Особое внимание уделяется текстовым и матричным играм, приводятся ситуации их использования на занятиях в вузе. Рассматриваются и отдельные приёмы игрового и ролевого обучения.

**Ключевые слова:** коммуникативная ответственность, игра, текстовая игра, матричная игра.

Коммуникативная ответственность в условиях современного информационно-коммуникативного общества является необходимым атрибутом межличностного, межгруппового, межкультурного, межнационального и международного общения.

Взаимодействие, построенное на принципах коммуникативной ответственности, предполагает готовность понимать и принимать партнёра коммуникации как значимого Другого, строить с ним диалог, определяя выбор вербальных и невербальных средств общения в зависимости от контекста ситуации, осознавать меру своей ответственности за успешность процесса коммуникации, выступать активным субъектом в системе всех взаимоотношений личности с окружающей её действительностью.

В данной статье рассмотрены некоторые формы и приёмы игрового обучения, использование которых направлено на развитие у студентов высших учебных заведений коммуникативной ответственности. Под коммуникативной ответственностью мы понимаем способность личности совершать в процессе коммуникации собственный выбор вербальных и невербальных способов порождения, соотнесения и согласования смыслов и действий в соответствии с принятыми в обществе или сообществе социальными, нравственными и правовыми нормами.

Современное информационно-коммуникативное общество характеризуется такими явлениями, как глобализация, высокий уровень информатизации и виртуализации действительности, которые оказывают влияние на становление личностных и профессиональных качеств, свойств и способностей человека. Молодые люди всё чаще испытывают трудности в целостном восприятии мира (вследствие формирования клипового мышления), в анализе и синтезе большого объёма информации, в критическом отношении к фактам и событиям, происходящим в стране и мире, трудности в реальном, а не виртуальном общении, у них наблюдается ослабление чувства сопереживания, коммуникативная безответственность.

Следовательно, в настоящее время особое внимания требуют проблемы организации образовательного процесса в вузе в соответствии с особенностями информационно-коммуникативного общества. Ответом на вопросы о том, как мотивировать студентов на вдумчивое изучение и глубокое осмысление учебных материалов; какие формы и методы обучения будут эффективны в вузе при развитии коммуникативной ответственности студентов, — станет использование форм и приёмов игрового обучения.

Феномен игры неоднократно становился предметом научного внимания. Философские аспекты игровой деятельности наиболее полно рассматривались в научных исследованиях О. С. Анисимова, Н. В. Борисовой, И. С. Кона, Г. П. Щедровицкого и др. Отечественные педагогика и психология долгие годы исследовали преимущественно вопросы природы игры и её значения для психического развития и обучения ребёнка (Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн, Б. Г. Ананьев, Д. Б. Эльконин и др.). С. Л. Рубинштейн даёт, на наш взгляд, наиболее общее и полное определение понятию «игра»: «Игра человека — порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир. Суть человеческой игры — способность, отражая, преобразовывать действительность» [2, с. 650].

С целесообразностью применения игр на уроке нельзя не согласиться. Однако на практике дидактические возможности игры используются, на наш взгляд, не в полной мере. В данной статье предложены варианты использования текстовых и матричных игр, которые применялись с целью развития коммуникативной ответственности на занятиях по дисциплине «Русский язык и культура речи» у студентов-первокурсников, обучающихся в соответствии с Государственным образовательным стандартом России по специальности 050303 «Иностранный язык».

**Текстовые игры.** Текстовые игры представляют собой форму организационной работы на основе прочитанного текста. Этот вид игры может быть использован для усвоения фактического материала, выстраивания логической структуры текста, анализа различных или сходных точек зрения на проблему, изложенную в тексте; выделения основной информации и др.

Текстовая игра начинается с серьёзного и вдумчивого изучения участниками текстового материала; затем они принимают участие в игре, оказывая друг другу взаимную поддержку и одновременно соревнуясь друг с другом. Эта взаимная поддержка и вызов способствуют скорейшему усвоению прочитанного и переносу его в рабочую практику.

**Текстовая игра «Последовательность подготовки к выступлению».** Цель игры: работая в малых группах, за определённое время выстроить текстовые карточки в логической последовательности, самостоятельно дополняя пропущенные звенья.

*Студентам, распределённым на группы по 3-5 человек, для ознакомления были предложены карточки с напечатанным на них текстом. Набор карточек представлял собой совокупность действий, которые необходимо предпринять оратору при подготовке к устному публичному выступлению. Студентам было необходимо расположить карточки и представить законченную последовательность частей текста. Игра усложнялась тем, что одна из карточек была «утеряна» преподавателем и студенты должны самостоятельно восстановить этот этап. Игра завершалась представлением каждой командой своего варианта, где особое внимание уделялось обоснованию «утерянных-восстановленных» карточек. Итогом дискуссии стал обобщённый вариант последовательности подготовки к устному публичному выступлению, составленный из нескольких предложенных. В дальнейшей работе составленная студентами «инструкция» помогала им в подготовке выступления.*

**Текстовая игра «Особенности научного стиля».** Цель игры: за определенное время изучить фактическую информацию текста. Данная текстовая игра может быть использована как элемент лекции

и позволит учащимся вдумчиво усвоить значительный объём теоретической информации (фактов, терминов, дат и др.).

Тема «Особенности научного стиля» не была новой для студентов-первокурсников. Изучение этой темы в вузе было направлено на повторение, систематизацию, углубление знаний, поэтому учащимся, работающим в малых группах, был предложен теоретический текст для самостоятельного изучения. После завершения времени, отведённого на чтение, студенты должны были написать на отдельные карточки вопросы по тексту. Вопросы предполагали наличие только одного варианта ответа. На одной стороне карточки необходимо было написать один вопрос, а на обратной стороне — ответ на этот вопрос. Закончив с написанием карточек, студенты складывали их в общую стопку. В группе назначался координатор, который прочитывал карточки и отбирал лишние (имеющие фактические ошибки, неразборчиво написанные, карточки с двумя вопросами и др.). Несколько дублирующих карточек оставляли в стопке. Карточки располагались стороной, где написан вопрос, сверху. Далее стопка карточек была помещена в центр стола, вокруг которого располагались студенты, которые по очереди брали по одной карточке и отвечали на вопрос. Если ответ был правильный, то студент брал карточку себе, если ответ был ошибочным, то необходимо было перевернуть карточку, вслух прочитать правильный ответ всем студентам и положить карточку в нижнюю часть стопки. Дублирующиеся карточки позволяли ещё раз повторить материал, лучше закрепляя его усвоение. Игра продолжалась до тех пор, пока все карточки из стопки не оказывались у студентов. Победитель определялся подсчётом карточек.

**Текстовая игра «Основные мысли».** Цель: выделить основную информацию прочитанного текста (прослушанного отрывка лекции).

На занятии студентами был прочитан фрагмент лекции, а затем им было предложено выписать на карточки не более трёх основных, по их мнению, тезисов лекции. Карточки с тезисами надо было расположить по значимости в порядке убывания. Последней карточкой в ряду (с менее значимым тезисом) следовало обменяться с другим студентом. Затем снова проранжировать карточки с тезисами. Далее работа продолжилась в паре с другим студентом. Необходимо было сравнить выбранные им значимые тезисы и свои, а в случае несовпадения попытаться прийти к консенсусу. Закончилась игра общей дискуссией.

Использование текстовых игр на занятиях по русскому языку (или любому предмету), а именно обсуждение, конспектирование, сокращение, выстраивание текстовой последовательности и т. д. способствует выработке умения анализировать, устанавливая связи между явлениями, выстраивать цепочку от общего к частному и в конечном итоге приводит к разрушению мозаичной, фрагментированной картины мира. Студент при использовании в процессе обучения текстовых игр выступает с позиции равноправного субъекта, не получает образование, а образовывается в созданных для этого благоприятных условиях. Постановка студента в ситуации выбора и ответственности за этот выбор, появление возможности развивать коммуникативные навыки, общаясь в парах и / или малых группах, критически относиться к информации, выделять главные тезисы, выстраивать их в целостную картину, — всё это способствует развитию такой способности, как коммуникативная ответственность.

**Матричные игры.** В матричной игре, как видно из её названия, используется таблица в форме матрицы, которую учащиеся, следуя игровым инструкциям, последовательно заполняют. Матричная игра является игрой информационного типа. В центре внимания игр информационного типа находится определённая информация, которая исследуется, сравнивается, противопоставляется и обсуждается. Матричная игра исследует пары понятий и предназначена специально для глубокого, направленного усвоения информации.

В этой игре игроки соотносят друг с другом различные вопросы и предметы; открывают для себя, какое влияние оказывает усиление или ослабление одного фактора на другие факторы; определяют причинно-следственные связи между различными действиями; сравнивают преимущества или недостатки различных решений, концепций; исследуют разнообразные точки зрения.

**Матричная игра «Функциональные стили речи».** Цель: исследовать сходства и различия между функциональными стилями речи.

Студенты знакомятся с материалом о типах функциональных стилей и заполняют матрицу, по очереди называя ключевые характеристики того или иного стиля, отличительные особенности каждого стиля и сходства. Побеждает игрок или команда, занявшая большее количество клеток.

	Научный	Публицистический	Официально-деловой	Разговорный	Художественный
Научный	№ 1	№ 2	№ 3	№ 4	№ 5
Публицистический	№ 6	№ 7	№ 8	№ 9	№ 10
Официально-деловой	№ 11	№ 12	№ 13	№ 14	№ 15
Разговорный	№ 16	№ 17	№ 18	№ 19	№ 20
Художественный	№ 21	№ 22	№ 23	№ 24	№ 25

Клетки по диагонали с верхней левой по нижнюю правую (выделенные цветом) заполняются характеристиками стиля (сфера общения, цели общения, способ общения и др.).

Клетки над диагональю заполняются отличительными особенностями стилей (например, выбрав клетку № 2, студенты называют отличия публицистического стиля от научного). Клетки под

диагональю заполняются сходными особенностями стилей (например, выбрав клетку № 12, студенты называют сходства официально-делового и публицистического стилей).

**Матричная игра «Портрет аудитории».** Цель игры: охарактеризовать особенности аудитории, перед которой будет произнесена речь, для достижения успеха при произнесении устного публичного выступления. Типы аудитории могут быть охарактеризованы по возрастному принципу, гендерному, социальному, национальному и др. В матрице клетки по диагонали заполняются чертами или характеристиками, предположениями для того или иного типа аудитории. Клетки над диагональю заполняются общими чертами двух типов аудитории, а клетки под диагональю заполняются различиями между типами аудиторий.

В матричную игру можно играть в индивидуальном режиме, в парах, в малых группах и в больших группах, разделённых на малые. Режимы игры могут меняться по её ходу: вы можете начать матричную игру с индивидуального режима, а затем предложить игрокам объединиться в пары или малые группы. По окончании игры можно предложить игрокам объединиться и поделиться друг с другом своими информационными находками и наработками [1].

Кроме применения текстовых матричных игр, в процессе развития коммуникативной ответственности на занятиях русского языка и культуры речи использовались деловые и ролевые игры (например, деловая игра «Открытая вакансия»). В силу достаточной разработанности данных игровых форм в методике преподавания различных дисциплин, остановимся на рассмотрении отдельных приёмов игрового обучения, используемых для создания учебной ситуации ответственной коммуникации.

**Приём «Витязь на распутье».** Цели: развитие способности отвечать за своё мнение, убедительно аргументировать его (у «сторон»); развитие критического отношения к полученной информации (у «витязя»); развитие способности делать осознанный выбор.

*Студенту для ознакомления был предложен текст и задание к нему: определить жанровое своеобразие и стилиевую принадлежность. Остальные студенты, прочитав текст и выполнив задание к нему, были разделены на три группы («вправо пойдёшь», «влево пойдёшь», «прямо пойдёшь») и убеждают «витязя» присоединиться к их группе, аргументируя своё мнение. Витязь должен выбрать, с мнением какой группы он согласен и подойти к этой группе.*

**Приём «Проецирование в перспективу»** (на примере темы «Жанры делового стиля») для проведения ролевой игры «Открытая вакансия»). Цель: применить свои компетенции на практике в процессе составления резюме, собеседования в фирме; повысить уровень коммуникативной ответственности в процессе участия в деловой игре и её последующем анализе.

*Каждый студент получил домашнее задание: составить резюме с проекцией в перспективу на 10 лет, т.е. спрогнозировать, спроектировать этапы своего личного и профессионального развития, как будто прошло уже 10 лет; пройти собеседование при устройстве на новое место работы. Описание ситуации:*

*1 этап. В начале занятия был избран состав работодателей: директор фирмы, менеджер по подбору персонала, бухгалтер. Все соискатели на доске написали названия вакансий, на которые они претендуют (на доске появилось несколько одинаковых вакансий, что помогло создать ситуацию конкурсного отбора). Представители фирмы, опираясь на изложенные вакансии, продумали направления деятельности фирмы, её название, краткую историю (фирма оказалась филиалом крупной международной корпорации, которой требуются сотрудники по самым разным направлениям).*

*2 этап. Соискатели представили работодателям свои резюме. Собеседование. Оглашение списка принятых сотрудников.*

*3 этап. Анализ результатов деловой игры по следующим направлениям:*

– эффективность деятельности работодателей: впечатление, которое они производят на соискателя; умение создать дружелюбную атмосферу; профессионализм; корректность и др.;

– составление резюме;

– самопрезентация соискателя;

– составление рейтинга соискателей;

– оценка эффективности формы деловой игры и предложения по её дальнейшему использованию на занятиях и во внеаудиторной деятельности.

Соискатель должен был вступить в диалог с работодателями, уметь понять смысл вопроса и требований, предъявляемых к нему, уметь выбрать из возможных вариантов ответа наиболее соответствующий, отвечать за свои личностные и профессиональные достижения. Соискатель берет ответственность за себя, но не сегодняшнего, а за себя будущего (проецирование в перспективу), отвечая за результат своей прогностико-проектировочной деятельности. Работодатели должны были создать «историю» фирмы, спрогнозировав запросы будущего общества к человеку и его деятельности. Им необходимо было ответить на вопросы: в каком обществе мы будем жить через 10 лет; какие услуги будут востребованы; какой человеческий капитал будет нужен для успешного развития деятельности фирмы? Кроме того, работодателям было нужно проанализировать резюме, проранжировать их в соответствии с требованиями, предъявляемыми к сотрудникам фирмы, пригласить наиболее соответствующих на собеседование, провести собеседование и выбрать будущего сотрудника, обосновать свой выбор.

**Приём «Герой нашего времени».** Цели: развитие навыков аргументации в процессе коммуникации; развитие навыка коллаборации студентов; определение критериев «героической» личности, выбор личности, которая достойна считаться героем нашего времени; развитие коммуникативной ответственности.

Каждий студент до заняття визначився з вибором «героя». На занятті група розділилась на пари. Робота в парі, кожний намагався переконати другого в тому, що саме його «герой» гідний стати «героєм нашого часу». Таким чином, в парі визначався один герой. Студенти об'єдналися в четвірки, і робота по переконанню продовжилась до тих пор, поки не залишався один герой. Далі відбувалась рефлексія: чому студенти зробили саме цей вибір, які критерії «геройськості»? Спираючись на ці критерії, група ранжувала всіх «героїв», які пропонувались раніше. Після закінчення цієї роботи студенти отримали домашнє завдання: підготувати усне публічне виступлення «Хто він: герой нашого часу?».

Кожний студент спочатку аргументував свою позицію в парі, а потім вони разом приходили до консенсусу. Переконаний тепер несе відповідальність не тільки за своє рішення, але і виступав від імені пари, а потім і групи. Якщо студент зміг переконати партнерів по комунікації в своїй правоті, підібрав переконливі аргументи, значить, він має високий рівень комунікативної відповідальності, так як зміг досягти ефективного комунікації, вислухати і переконати кожного, взяти на себе відповідальність за рішення групи.

**Приєм «Один за всіх, а все за одного»** (по темі «Научний стиль мови. Жанри наукового стилю мови. Доклад»). Цілі: розвиток активності, суб'єктності, відповідальності; розвиток навичок співпраці.

Студенти отримали завдання, яке складається з кількох частин. Вони могли виконати його спільно або розділити на частини між собою або парами, але оцінку отримують загальну. Завдання складалось з наступних частин: створення «Портрета аудиторії», збирання матеріалу, написання тексту доповіді, презентація доповіді.

Після виступу доповіді відбувалась оцінка учасниками загального результату групи і особистого внеску в роботу групи кожного учасника. У студента був вибір: виконувати окрему частину завдання, відповідаючи, таким чином, за її якість, працювати в парі над завданням або брати участь у виконанні всіх частин, але це не звільняло його від відповідальності за результат групи в цілому.

Форми і прийоми ігрового навчання допомагають зробити освітній процес в університеті більш цікавим, стимулюючим до роботи, розвиваючим активність, суб'єктність, комунікативну відповідальність студентів. Універсальність цих форм, яка дозволяє заповнювати їх різноманітним предметним змістом, сприяє успішній реалізації цілей навчання.

### Література

1. Мастерская Тренерских Технологий. Всё для бизнес-тренера [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.methodmaster.ru>; <http://www.methodmaster.ru/resursy/metodicheskie-stati/interaktivnye-formaty> (дата обращения: 24.06.2013).
2. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии / С. Рубинштейн. — СПб.: Питер, 2002. — 720 с.

### References

1. Masterskaya Trenerkih Tehnologiy. Vse dlya biznes-trenera [Elektronnyi resurs]. — URL: <http://www.methodmaster.ru>; <http://www.methodmaster.ru/resursy/metodicheskie-stati/interaktivnye-formaty> (24.06.2013).
2. Rubinshteyn S. L. Osnovy obshchey psikhologii / S. Rubinshteyn. — SPb.: Piter, 2002. — 720 s.

**ВОРОНИНА Наталя Анатоліївна,**

аспірант кафедри педагогіки Благовіщенського державного педагогічного університету; Благовіщенськ, Росія;  
e-mail: [natalia.voronina.1983@mail.ru](mailto:natalia.voronina.1983@mail.ru); моб.: +7-89098100614; +7-89146081358

### ВИКОРИСТАННЯ ФОРМ І ПРИЙОМІВ ІГРОВОГО НАВЧАННЯ У ПРОЦЕСІ РОЗВИТКУ КОМУНІКАТИВНОЇ ВІДПОВІДАЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ ВУЗУ

**Анотація.** Розвиток комунікативної відповідальності учня розглянуто як пріоритетну умову становлення випускника вузу в сучасному інформаційно-комунікативному суспільстві. Глобалізація, високий рівень інформатизації, віртуалізація дійсності — основні характеристики сучасного суспільства — впливають на формування особистісних і професійних якостей, властивостей, здібностей людини. Майбутні фахівці все частіше відчувають труднощі в цілісному сприйнятті світу, аналізі великого обсягу інформації, у критичному ставленні до фактів і подій. Труднощі виникають не лише у віртуальній, а й у реальній комунікації. Це призводить до комунікативної безвідповідальності. Отже, особливої уваги потребують проблеми організації освітнього процесу у вузі відповідно до потреб і викликів інформаційно-комунікативного суспільства.

У статті розкривається можливість використання форм і прийомів ігрового навчання у розвитку комунікативної відповідальності студентів у процесі їх професійної підготовки. Особлива увага приділяється текстовим і матричним іграм, визначаються ситуації їх використання на заняттях. Розглядаються й окремі прийоми ігрового та рольового навчання.

**Ключові слова:** комунікативна відповідальність, гра, текстова гра, матрична гра.

**Natalia A. VORONINA,**

postgraduate student of department of pedagogics Blagoveshchensk State Pedagogical University;  
e-mail: [natalia.voronina.1983@mail.ru](mailto:natalia.voronina.1983@mail.ru); моб.: +7-89098100614; +7-89146081358

### USE OF FORMS AND TECHNIQUES OF THE GAME TRAINING FOR THE DEVELOPMENT OF COMMUNICATIVE RESPONSIBILITY OF UNIVERSITY STUDENTS

**Summary.** Development of communicative learning is considered as foreground condition of the graduates' formation in today's information and communication society. Globalization, a high level of informatization and virtualization of reality are the main characteristics of today's society. They have an impact on the formation of personal and professional qualities, properties, capabilities of a man. Future specialists are experiencing difficulties in a holistic perception of the world, the analysis of a large amount of information, critical attitude to the facts and events. Difficulties arise in the real, not virtual communication and it leads to communication irresponsibility. Therefore, problems of the organization of the educational process at the university in

accordance with the needs and challenges of the information and communication society require special attention. The article describes the use of forms and methods<sup>3</sup> training in the development of communicative responsibility of students in the process of their professional training. Special attention is paid to text and matrix games in the classroom at the University. The author considers some techniques of games and role-based training.

**Key words:** communicative responsibility, game, text game, matrix game.

*Статью отримано 28.10.2013 р.*

УДК 81'38'42'276.6:62

**МАЛЬЦЕВА Людмила Васильевна,**

аспирант кафедры языкознания и русского языка Горловского института иностранных языков Донбасского национального педагогического университета; Горловка, Украина;  
e-mail: maltseva85@inbox.ru; моб.: +38-095-6827536

## **АДАПТАЦИЯ УЧЕБНО-НАУЧНОГО ТЕКСТА: СУБТЕКСТ СТАРОГО ЗНАНИЯ**

**Аннотация.** Статья представляет собой дискурсивный анализ текста научного стиля. Учебно-научный текст рассматривается как система субтекстов. Каждый субтекст реализует в тексте свою познавательную задачу. Статья посвящена изучению сущности адаптации учебно-научного текста к учебно-педагогической ситуации. В статье раскрывается объём понятия «субтекст старого знания». Учебно-научный текст представляет собой довольно своеобразный подстиль научного стиля. Эта своеобразность выражается в содержательной сложности информации, усложнении или упрощении структуры текста. Как известно, учебно-научный текст ориентируется на массу получателя информации, и именно поэтому он вариателен в отношении объёма. В текстах изучаемых нами учебных пособий имеет место облегчённое изложение научного материала, что снимает содержательные трудности, при этом форма вторичного текста особо не отличается от формы исходного текста. Изложены основные принципы функционирования этого понятия в учебно-научном тексте. Выделены и проанализированы способы адаптации субтекста старого знания к возрастным и психологическим особенностям учащихся. Проанализированы учебники по теоретической грамматике славянских, романских и германских языков с позиции адаптации субтекста старого знания.

**Ключевые слова:** адаптация, учебно-научный текст, субтекст старого знания, маркеры.

Как известно, адаптация учебно-научного текста заключается в приспособлении научного знания к новым дискурсивным условиям, в данном случае к учебно-педагогической ситуации. Естественно, и автор, и читатель сталкиваются с функциональными изменениями первичных параметров текста, то есть с сокращением, упрощением или усложнением первоисточника.

Цель статьи — изучить адаптацию одного из субтекстов онтологического аспекта эпистемической ситуации, а именно субтекста старого знания в учебно-научном тексте. Задачи: проанализировать учебники по теоретической грамматике славянских и романо-германских языков с позиции адаптации субтекста старого знания; выделить основные способы адаптации субтекста старого знания.

Учебно-научный текст как элемент эпистемической ситуации является составным звеном системы текстов по определённой дисциплине и, следовательно, должен раскрывать круг ее основных понятий в их логико-смысловой иерархии. УНТ обычно соответствует программным требованиям определенного этапа обучения (имеется в виду тезаурусная замкнутость смысловых полей научной специальности).

Учебно-научный текст представляет собой довольно своеобразный подстиль научного стиля. Эта своеобразность выражается в содержательной сложности информации, усложнении или упрощении структуры текста. Как известно, учебно-научный текст ориентируется на массу получателя информации, и именно поэтому он вариателен в отношении объёма. В текстах изучаемых нами учебных пособий имеет место облегчённое изложение научного материала, что снимает содержательные трудности, при этом форма вторичного текста особо не отличается от формы исходного текста. Здесь нет трудных для понимания и усвоения эмоционально-образных и субъективно-оценочных средств, отсутствуют иностилевые включения. Доминируют наиболее типичные для научного стиля языковые средства.

Следует отметить, что традиционно адаптация научного текста проявляется в упрощении терминологической системы, в широком использовании общекультурной лексики, в употреблении слов в их прямых, предметно-логических значениях, в наличии большого количества абстрактной лексики (преимущественно имен существительных), в ограниченности словарного состава, в отборе и использовании лексических средств. Необходимо обратить внимание на то, что адаптации должно подвергаться не только новое знание, но и старое, так как удачно подобранный учебно-научный текст может не только легко предоставить научную информацию, но и способствовать её быстрому усвоению.

Учебно-научные тексты мы относим к вторичным текстам адаптирующего типа. Адаптирующие тексты создаются с целью приспособления первичного речевого произведения к новым условиям его использования. Очевидно, подразумевается, что первичный текст будет совершенно непонятен адресатам, поэтому его необходимо приспособить, другими словами, «подогнать» под фоновые знания