

В статье рассматривается титульный комплекс в публицистическом произведении в типологическом аспекте. Проанализированы основные классификации заголовков в филологии и журналистике. Предложена комплексная классификация заголовков, учитывающая семантические, морфологические и синтаксические особенности. Прослежена зависимость между типом названия и жанром публицистического произведения.

*Ключевые слова:* заголовок, публицистическое произведение, классификация.

K. SIZOVA

### **THE TITLE COMPLEX IN JOURNALISM: TYPOLOGICAL ASPECT**

The article deals with the title complex in journalistic work in a typological perspective. The main classifications of headings in philology and media-science are analyzed. A complex classification of titles taking into account the semantic, morphological and syntactic features is proposed. The dependence between the type name and the journalistic genre is observed.

*Key words:* heading, title complex, classification.

УДК 821.111 (73)

Ганна ЧЕПУРДА

### **СТВОРЕННЯ КОМУНІКАТИВНИХ СИТУАЦІЙ ТА ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВОЇ ГРИ НА ЗАНЯТТЯХ З ДІЛОВОЇ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ**

У статті проаналізовані підходи до застосування інтерактивних методів навчання, зокрема використання рольових та ділових ігор на заняттях з ділової іноземної мови для студентів напрямів підготовки «Туризм» та «Готельно-ресторанна справа».

**Ключові слова:** ділова гра, інноваційний підхід, інтеграція, викладання іноземної мови, міжпредметні зв'язки.

Активне навчання засноване на тому, що студенти все частіше стикаються в реальному житті з необхідністю вирішення проблемних ситуацій. Цей метод направлений на самоорганізацію і

саморозвиток особистості. Основний принцип полягає в тому, що студент сам є творцем свого знання. Активне навчання є, безумовно, пріоритетним на сучасному етапі викладання іноземної мови, особливо для напрямів підготовки «Туризм» та «Готельно-ресторанна справа», які потребують добре сформованої іншомовної компетенції. На нашу думку, необхідно віддавати перевагу активним методам навчання, які спрямовані на формування у студентів самостійності, гнучкості, критичного мислення. Щоб спонукати студента до професійно орієнтованої мовленнєвої діяльності та використання при цьому необхідного іншомовного навчального матеріалу, йому треба будувати й пропонувати такі мовленнєві й немовленнєві обставини та умови, в яких він міг би реально опинитися в ситуації і вчинити так чи інакше або здійснити легке перенесення на діючу в цих обставинах особу. Тобто в ситуаціях студенти можуть асоціювати себе з певною дійовою особою, роль якої вони виконують, поставити себе на місце цієї особи в певних обставинах, а це збагатить їх життєвий досвід, допоможе набути деяких практичних навичок з фаху та розвинути комунікативні вміння і творче, нестандартне мислення. Таким чином, комунікативна ситуація для ділового спілкування – це такий збіг умов і обставин, коли виникає потреба розв'язати завдяки спілкуванню певну ділову проблему реального життя, ухвалити потрібне рішення, досягти бажаного результату. Ситуації можуть створюватись на основі вербального ділового спілкування і мати передумови для свідомого використання засвоєного фахового матеріалу згодом на практиці. У цій статті розглядається роль і вплив чинника ситуативного і рольового навчання на формування і розвиток комунікативної і фахової компетенції студентів при професійно-орієнтованому навчанні за допомогою змодельованих комунікативних ситуацій на заняттях з ділової англійської мови. Питання мовленнєвої ситуації та її моделювання на заняттях з ділової англійської мови посідає одне з провідних місць як у науково-методичній літературі, так і в практиці викладання цього предмета. Навчальна мовленнєва ситуація розглядається в методиці як сукупність життєвих умов, що спонукають до висловлення думок і використання при цьому мовного матеріалу. Виходячи з принципу рольової організації навчально-виховного процесу, ми вважаємо, що ситуації організуються викладачем як

переплетіння рольових очікувань і неформальних, особистісних виявів. Навчальні ситуації моделюють фрагменти об'єктивної дійсності, співвіднесені з мовленнєвими діями партнерів по спілкуванню, тобто відтворюють та імітують типові ситуації реального життя учасників комунікації. У мовленнєвій ситуації відбувається апробація зразків і моделей реального спілкування іноземною мовою, формується мовленнєва поведінка студентів, мобілізується їх увага та розвивається уява, поживляється сам процес навчання, тобто проектується і реалізується ідеальне уявлення про можливу і належну норму діяльності для досягнення мети. Ці загальні характеристики ситуації як комунікативної справи повною мірою стосуються і професійно орієнтованого навчання, оскільки через призму моделювання процесу спілкування в комунікативних ситуаціях можна відтворити багатогранний зміст майбутньої фахової діяльності студентів. У цій статті ми розглянемо роль і вплив чинника ситуативного і рольового навчання на формування і розвиток комунікативної і фахової компетенції студентів при професійно орієнтованому навчанні за допомогою змодельованих комунікативних ситуацій на заняттях з ділової англійської мови. Моделювання означає відтворення змісту будь-якої професійної діяльності людини і змісту стосунків між людьми під час виконання цієї діяльності. Якщо повномасштабне конструювання певного наближеного до майбутньої професійної діяльності комунікативного завдання (наприклад, розв'язати ділове питання по телефону, домовитись про зустріч, провести презентацію або фрагмент переговорів тощо) в навчальній аудиторії має характер умовності, то відтворення соціальних стосунків між людьми під час виконання цієї діяльності повинно якнайповніше відповідати реаліям ділового життя. Основу мовленнєвої ситуації становить певна проблема, що відображається в комунікативному завданні, яке, у свою чергу, дає змогу ефективно керувати мовленнєвою поведінкою студентів для досягнення мети спілкування. Для викладача важливо усвідомити, як ставити комунікативне завдання, якими стимулами і заохоченнями викликати у студентів та реалізовувати мовленнєві наміри, який мовленнєвий продукт можна очікувати. Тому актуальним на сучасному етапі залишається створення на заняттях з ділової англійської мови таких умов та постановка таких

комунікативних завдань, які стимулювали б студентів до усвідомленого засвоєння знань і творчого застосування набутих умінь і навичок, що є можливим лише при моделюванні проблемних ситуацій у навчанні [3]. Викладачеві потрібно поставити студента перед необхідністю виконати таке практичне або теоретичне завдання, в якому призначені для засвоєння знання займатимуть місце невідомого. Лише за таких обставин студент розвиватиме своє мислення, тренуватиме пам'ять, мобілізує свій творчий і фаховий потенціал, що актуально в контексті професійної орієнтації майбутніх спеціалістів певної галузі. Тому виникає потреба в моделюванні комунікативних ситуацій і реалізації їх у рольових і ділових іграх та симуляціях, які дають можливість студентам як суб'єктам навчальної діяльності на високому рівні усвідомити процесуальний і змістовий аспекти професійно орієнтованого спілкування, виявити свою творчу індивідуальність, удосконалити свої комунікативні та організаційні здібності. Комунікативна ситуація своїм динамізмом та новизною детермінує реалізацію мовленнєвої поведінки співрозмовників залежно від тих соціально-комунікативних ролей, в яких опиняються її учасники. Чинник рольового навчання є провідним у теорії комунікативного методу, тому що гра дає змогу студентам легко входити в контакт з ігровими партнерами, знаходити взаєморозуміння і відчувати їх підтримку, сміливо виявляти свої емоції та почуття, стимулює формування моральних цінностей і світогляду студентів. Гру завжди легко пристосувати до потреб навчального процесу. При цьому не слід вважати зайвим якнайповніше імітування реальних умов, удаючись до використання реквізиту і бутафорії. Використання унаочнень при моделюванні певної комунікативної ситуації створює той мікроклімат, який не тільки на вербальному, а й на зоровому рівні сприяє закріпленню здобутих навичок при розігруванні поведінкових і комунікативних моделей (наприклад, порядок вручення візитних карток під час знайомства чи ділових зустрічей; способи презентації та ознайомлення з рекламним матеріалом фірми тощо). Це надзвичайно допомагає наблизити навчальну ситуацію до реальності, сприяє зосередженню уваги студентів на діяльності, що відбувається, виховує в них почуття відповідальності як за свої вчинки, так і за вчинки партнерів по грі,

дає змогу студентам належно оцінити процес та результати спільної діяльності. Крім ділових ігор, викладач організує так звані симуляції, або імітування ділової активності, на практичних заняттях. Деякі дослідники називають таку діяльність імітаційно-моделюючою грою [5]. Практично відмінності між діловими іграми та симуляціями є здебільшого умовними. Мета як симуляцій, так і ділових ігор – сформувані професійно-орієнтовані вміння ділового спілкування студентів під час розв'язування різноманітних проблем ділового життя і таким чином реалізувати їх рольову поведінку в заданих чи створених викладачем умовах. Результатом ділової гри або симуляції є розв'язання поставленої викладачем проблеми, одержання певного вербального або невербального продукту. Для більшості студентів таким продуктом є усна презентація результатів певного дослідження з відповідними наочними засобами та належним чином складена і написана (надрукована) доповідь або звіт про виконану роботу. Тобто, завершивши виконання певного завдання, студенти звітують про здобуті результати, повідомляють, через які труднощі їм довелося пройти, щоб розв'язати поставлену проблему. Під час аудиторного заняття відбувається опрацювання теоретичного матеріалу теми, активізація вживання мовленнєвих зразків та термінологічної лексики, обговорюються пропозиції студентів щодо порядку проведення ділових зустрічей, інші питання, які варто розв'язувати. Студенти наводять приклади ефективних ділових зібрань (з власного досвіду або з прочитаних текстів) та визначають, що корисного й цікавого можна запозичити з ділової практики реальних компаній і фірм. Вони виробляють і погоджують пропозиції, тренуються у складанні проектів рішень майбутніх зборів. Отже, коли студенти оволоділи теоретичним матеріалом, збрали релевантну інформацію, підготували приміщення, запросили гостей і розв'язали інші організаційні питання, вони розпочинають так зване ігрове проектування, тобто власне проводять симуляцію ділового зібрання. Для аналізу та оцінювання проведеного ділового зібрання кожної міні-групи може призначатися сторонній спостерігач, який в міру своєї компетентності й неупередженості визначить сильні і слабкі аспекти практичної діяльності студентів, підкаже способи виправлення типових помилок. Запрошені «репортери» зачитують

підготовлені й написані вдома відгуки-репортажі, а «гості» дають інтерв'ю з елементами аналізу та свого оцінювання проведеного ділового зібрання, на якому вони були присутніми. Таким чином, студенти-учасники мають можливість почути оцінку своєї діяльності щодо проведеного ділового зібрання не лише від викладача, а й від своїх колег. Беручи активну участь у структурованій навчальній діяльності типу рольових та ділових ігор, симуляцій, студенти генерують ідеї, спрямовані на ефективне розв'язування проблем реального ділового життя, опановують культуру ділового спілкування, проявляють себе як особистості. Ділові ігри виникли у зв'язку з проблемами професійної підготовки фахівців і набуття ними виробничого та соціально-економічного досвіду ще у процесі навчання. Власне термін «ділова гра» виник у 1955 році в США, де фірма «Ренд корпорейшн» провела навчання фахівців за допомогою гри. Ділова гра виникла як управлінська імітаційна гра, у ході якої учасники виконують роль урядовців, на основі аналізу заданої ситуації обирають рішення. обов'язковими етапами організації ділової гри є:

1. Дидактична задача (спрямованість на формування визначеного кола вмінь, уточнення і систематизацію визначеного кола знань, розвиток визначених властивостей мислення, виховання певних якостей особистості. Основна увага при цьому приділяється таким моментам: задуманий «світ» повинен бути цілісним і повним; визначається тривалість гри, форма її проведення.

2. Ігрове ситуаційне завдання, пов'язане з роллю, що виконує студент. Моделювання ролей повинно відповідати тим професійним функціям, що існують у житті.

3. Наявність ролей. Кожен студент перебирає на себе певну роль відповідно до умов гри. Роль має відповідати тій посаді, що він збирається виконувати у трудовій діяльності, передбаченій сценарієм, де враховуються особистісні якості студентів.

4. Добір організаторів гри і створення команди майстрів (її завдання – розробка задуму ігрового світу, підготовка до гри, контроль за її ходом).

5. Розходження рольових цілей. Кожний виконавець повинен мати визначені обов'язки, які не може виконувати інший гравець, інакше важко буде оцінити діяльність кожного.

6. Ігрова (конфліктна) ситуація, що виражається в умовах і сценарії гри, дається у вигляді опису сформованої до початку дії ситуації, а також фабули дії, що розвивається. Фабула містить у собі як основну сюжетну лінію, так і можливість «вступних», випадкових ситуацій, що посилює конфлікт у грі.

7. Колективний характер у грі, взаємодія гравців у ході гри, що виражається, з одного боку, у виробленні колективних рішень, а з іншого – забезпечує багато-альтернативність рішень, пов'язаних з розходженням думок і позицій окремих учасників гри або окремих груп студентів.

8. Правила гри, тобто ті обмеження, якими не можуть поступитися гравці, а також ті міри «покарання», що накладаються на гравця за неправильне виконання дій і порушення встановлених обмежень (наприклад, штрафні бали, повернення на вихідну позицію).

9. Змагальний характер гри, що досягається завдяки системі індивідуального чи групового оцінювання діяльності учасників гри.

Гра вважається успішною, якщо досягнуто поставленої мети і завдання. Під час організації заняття, що має вигляд ділової гри, необхідно дотримуватись таких положень:

1. Правила гри повинні бути простими, чітко сформульованими, а зміст запропонованого матеріалу має бути доступним розумінню студентів.

2. Гра повинна давати достатню кількість матеріалу для розумової діяльності, інакше вона не сприятиме виконанню педагогічних цілей, не розвиватиме увагу.

3. Під час проведення гри, пов'язаної зі змаганням команд, повинен бути забезпечений контроль за її результатами з боку всього колективу студентів або обраних осіб. Облік результатів змагання повинен бути відкритим, зрозумілим та справедливим.

4. Кожний студент має бути активним учасником гри. Тривале очікування своєї черги для залучення у гру знижує інтерес до цієї гри.

5. У процесі гри студенти повинні науково грамотно проводити свої судження, мова їх має бути правильною, чіткою, лаконічною.

б. Гру потрібно закінчити на уроці й отримати результат. Тільки в цьому випадку вона відіграє позитивну роль.

Таким чином, ділові ігри – одна з ефективних форм навчання, яка використовується на заняттях для розвитку аналітичного, творчого і практичного інтелекту. Під час ділової гри студенти демонструють не тільки знання фактичного матеріалу певного розділу курсу, але і формують власний світогляд. Крім того, під час ділової гри вони вчаться працювати в групах, розвивають почуття відповідальності за доручену справу.

Важливе місце в умовах інтеграції української системи вищої школи до рівня розвинутих країн, реформування її концептуальних та організаційних структур згідно з вимогами Болонського процесу займає проблема гуманізації освіти та виховання, яка полягає у ствердженні людини як вищої соціальної цінності та забезпеченні гармонічних відносин у системі людина – навколишнє середовище. У зв'язку з цим викладання іноземних мов студентам напрямів підготовки «Туризм» та «Готельно-ресторанна справа» вимагає інноваційного підходу при виборі засобів, методів та технологій навчання. Усе це передбачає дуже велику творчу та дослідницьку роботу викладачів у пошуках відповідних прийомів та технологій навчання іноземних мов студентів спеціальностей «Туризм» та «Готельно-ресторанна справа», і, як наслідок, виникає модель процесу навчання, спрямована на розвиток творчої активності студентів на заняттях з ділової іноземної мови. Окреслена модель навчання має такі характеристики: орієнтування на підготовку до професійної діяльності; психологічні умови, що сприяють розвитку індивідуальності та творчого самовираження; відповідний лексико-граматичний матеріал; застосування ігрових методів навчання, які є складовими факторами особливого типу навчальної діяльності (рольова гра, ділова гра, ігрова ситуація, тренінг тощо); особисте творче спілкування студентів [4]. У змістовому плані творча активність містить у собі: мовну та мовленнєву активність студентів (тобто вміння творчо використовувати іншомовні засоби спілкування), комунікативну активність (тобто вміння та готовність практично здійснювати іншомовне повсякденне та професійне спілкування, творчо обирати прийоми роботи та обґрунтовувати їх особистісну активність, що передбачає здійснення мети самореалізації студента в процесі іншомовної рольової діяльності).



Наслідком широкого використання рольових і ділових ігор у викладанні іноземних мов є існування безлічі їхніх різновидів. Пропонуємо класифікувати їх за такими критеріями:

- за матеріалом, на підставі якого здійснюються рольові й ділові ігри, вони поділяються на ігри за текстом, за ситуацією, за сюжетом, за проблемою, за темою;

- за особистісними характеристиками персонажів, які можуть бути визначені організатором гри (викладачем) або збігатися з особистісними характеристиками студентів;

- за близькістю до реального життя рольові і ділові ігри можуть відповідати ситуаціям, звичним для студентів, ситуаціям поза їхнім досвідом, або містити маловірогідні елементи;

- за характером підготовки рольові і ділові ігри можуть бути підготовлені студентами чи розіграні спонтанно. Підготовка до гри може здійснюватися вдома чи в аудиторії. В останньому випадку гра може бути підготовлена учасниками ситуації, що розігрується, чи підготовлена за участю всіх присутніх студентів (студенти, що безпосередньо не беруть участі в певному етапі ігри, виступають як порадики).

Комплекс вправ для навчання спілкуванню в типовій комунікативній ситуації поділяється на сім етапів:

I етап. Уведення лексичного матеріалу, який орієнтує студентів щодо теми аудіотексту. Контекстне введення лексики зумовлене асоціативністю, яка відображає взаємозв'язки предметів і явищ об'єктивної дійсності. При цьому мають місце всі три різновиди асоціацій:

- парадигматична (тобто за суміжністю), наприклад: *customs, officer, duty, declare*;

- синтагматична (тобто виражена у взаємодії лексичних одиниць), наприклад: *to fill in (out) a form, to confirm in writing, to pay on departure*;

- дериваційна (тобто словотвірна), наприклад, *to register – registration*.

Співвідношення (1) обсягу фонових знань студентів, необхідних для розуміння аудіотексту, і (2) знань іншомовної лексики може бути різним, що і визначає вибір способу введення нової лексики. Коли обсяг фонових знань і знань лексичних

одиниць студентів достатній для розуміння певного аудіотексту, доцільно використовувати бесіду викладача зі студентами. Якщо обсяг фонових знань студентів, необхідних для розуміння аудіотексту, достатній для розуміння певного аудіотексту, а знання лексичних одиниць недостатні, доцільно використовувати «мозковий штурм» [2]. У випадку недостатності як фонових знань, так і лексичного матеріалу, краще використовувати розповідь викладача. II етап. Перше аудіювання тексту з метою глобального розуміння його змісту. Мета вправ етапу – формування навичок аудіювання з розумінням основного змісту тексту, з усвідомленням структури тексту, з класифікацією фактичних деталей тексту. III етап. Друге аудіювання тексту з метою детального розуміння його змісту. Мета вправ етапу – формування навичок аудіювання з розумінням усіх істотних деталей тексту. IV етап. Підготовка студентів до спілкування в комунікативній ситуації, аналогічній ситуації діалогу-зразка. Мета вправ цього етапу – формування й розвиток фонетичних, лексичних і граматичних навичок, навичок перефразовування, тренування у вживанні діалогічних єдностей і розмовних формул, тренування в побудові ланцюжків комунікативних намірів, формування навичок їх мовного оформлення. V етап. Формування вмінь спілкування в комунікативній ситуації, аналогічній ситуації діалогу-зразка. Мета вправ цього етапу – формування вмінь спілкування із застосуванням засвоєних ланцюжків комунікативних намірів. VI етап. Уведення і тренування у вживанні розмовних формул для вираження певних комунікативних намірів. Мета вправ цього етапу: ознайомлення з розмовними формулами, формування фонетичних навичок, формування навичок уживання розмовних формул, формування навичок спілкування в комунікативній ситуації з використанням розмовних формул. VII етап. Рольові і ділові ігри, тобто спілкування в навчальній комунікативній ситуації з непередбачуваними елементами (репліками, що містять відомості або комунікативні наміри, несподівані для співрозмовника). Мета цього етапу – формування навичок невідготовленого спілкування, дискусії і безпосереднього міжособистісного аудіювання в процесі діалогічного спілкування. Рольові і ділові ігри використовуються на завершальному етапі навчання майбутніх інженерів спілкування в типовій ситуації, тобто йому передують етапи I–VI. Отже,

широкомасштабне моделювання комунікативних ситуацій як ефективний методичний прийом відповідає потребам дня, тому що дає змогу викладачеві забезпечити високу якість та ефективність навчальної діяльності, створити умови для отримання студентами ґрунтовних теоретичних і практичних знань у ВНЗ.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Dignen Bob. Professional English Communicating Across Cultures / Bob Dignen. – Cambridge University Press, 2011. – 96 p.
2. Littlejohn Andrew. Professional English Company to Company / Andrew Littlejohn. – Cambridge University Press, 2011. – 128 p.
3. Smith Lyn. Effective Internal Communication / Lyn Smith. – Kogan Page Limited, 2010. – 274 p.
4. Tomalin Barry. Key Business Skills / Barry Tomalin. – HarperCollins Publishers Limited, 2012. – 144 p.
5. Schofield James. Workplace English 2 / James Schofield. – London : Harper Collins Publishers, 2012. – 160 p.

Г. ЧЕПУРДА

#### **СОЗДАНИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ СИТУАЦИЙ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ДЕЛОВОМУ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

В статье проанализированы подходы к использованию интерактивных методов обучения, в частности использованию ролевой и деловой игры на занятиях по деловому иностранному языку для студентов направлений подготовки «Туризм» и «Отельно-ресторанное дело».

*Ключевые слова:* деловая игра, инновационный подход, интеграция, преподавание иностранного языка, межпредметные связи.

G. CHEPURDA

#### **CREATION OF COMMUNICATIVE SITUATIONS USING BUSINESS GAMES IN BUSINESS LANGUAGE CLASSES**

The article deals with the approaches to interactive teaching methods using, as well as using role and business games in business language classes for tourism and hospitality industry students.

*Key words:* business game, innovative approach, integration, foreign language teaching, intersubject relations.

УДК 303.687 (045)

**Оксана ШВЕД**

## **ІНФОГРАФІКА ЯК ЗАСІБ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ В СУЧАСНІЙ ЖУРНАЛІСТИЦІ**

У статті розглядаються особливості інфографіки як інформаційного жанру журналістики, зі своїми жанровими ознаками, властивостями, критеріями якості. Вона набуває все більшої популярності в зв'язку із тенденціями візуалізації інформації, можливостями, які відкрилися перед вітчизняною періодикою. З'ясовується, що у визначенні ролі і функцій інфографіки в ЗМІ немає однозначної позиції, сучасні теоретики газетного дизайну розцінюють її як різновид ілюстрації. При цьому аналіз досвіду вітчизняної преси демонструє, що інфографіка використовується як повноправний метод передання актуально-значущої інформації.

**Ключові слова:** візуальна комунікація, інфографіка, преса, автор, адресат.

Характерною рисою нового обличчя преси є все більша її візуалізація, до якої призводить зростаюча конкуренція з електронними засобами масової інформації і Інтернетом, які пропонують в першу чергу картинку. Звідси – слідування принципу «мозаїчного» подання інформації, роздроблення текстів на «кліпи», використання багатобарвності.

Вітчизняна преса в сучасних умовах змушена шукати нові форми і методи подання інформації. В цьому процесі на неї впливають різноманітні фактори. З одного боку, технологічне застаріння, програш інтернет –ЗМІ і телебаченню, з іншої – численні економічні і соціальні виміри, які по новому формулюють завдання сучасних газет та журналів. Одним з нових методів є візуальна журналістика і інфографіка. Вона завойовує все більшу популярність в зв'язку з декількома причинами: тенденція візуалізації інформації в пресі, зростання технічних можливостей поліграфії, конкуренція з аудіовізуальними ЗМІ та Інтернетом,