

Каменский А.И., Каменская И.Б.
РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ ЛЕКСИКЕ
ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

The article dwells upon the problem of teaching pre-school children English vocabulary. Situation-based role-plays are suggested as a complex of activities to attain rational methodological organisation of the teaching process. Activities are sequenced in three stages, combined as a series of lessons on a separate topic. Illustrative examples and recommendations on conducting lessons are provided.

Среди существующих игровых систем обучения методически наиболее корректными представляются ситуативно-вариативные упражнения [1], структурно-содержательные игры [2], деятельностные игры [3], коммуникативно-направленные игровые задания [4] и синергетические игры [5]. Однако при обучении иностранному языку (ИЯ) дошкольников потенциал учебной игры (УИ) используется недостаточно. Это обусловлено способами организации и обработки учебного материала, не обеспечивающими коммуникативную направленность обучения, и недостаточным учетом возрастных особенностей детей. Так, ситуативно-вариативные игры обучают лишь отдельным операциям по восприятию, узнаванию, различению, имитации и составлению предложений по образцу, не обеспечивая уровня владения ИЯ, достаточного для решения элементарных коммуникативных задач. Структурно-содержательные игры, выдвигая на первый план семантизацию лексических единиц (ЛЕ) и грамматических структур, не нацелены на функционирование этих ЛЕ и структур в потоке речи. К недостаткам деятельностных игр относятся отсутствие опоры на родной язык (РЯ) и невозможность переноса навыков из РЯ в ИЯ; преобладание языковых аспектных упражнений, не обеспечивающих автоматизацию речевого навыка (РН). Коммуникативно-направленные игры основаны на принципах коммуникативности, двуплановости, доступности учебного материала, расширяющего потенциал УИ. Ограничение же учебного общения рамками одного функционального типа диалога не позволяет реализовать декларируемую задачу параллельного обучения диалогу и монологу и накопить достаточный лексический запас. К достоинствам синергетических игр относятся соответствие тематики и характера УИ возрастным особенностям детей, сочетание коммуникативной деятельности с другими видами деятельности в рамках УИ; концентрическую организацию языкового материала; сочетание активизирующих игр с релаксационными. Однако опора на чтение и письмо не позволяет применять данный курс для обучения 4–5 летних детей.

Цель статьи – предложить комплекс ситуативно-игровых заданий для обучения иноязычной лексике 4–5 летних детей в рамках коммуникативного подхода. В задачи входит описание рациональной методической организации комплекса и методических рекомендаций по его применению.

Предлагаемый комплекс представлен как последовательность серий учебных речевых ситуаций (УРС). Каждая серия служит раскрытию одной темы и является уроком по обучению ИЯ лексике. Решение учебных задач осуществляется в языковых, условно-речевых и речевых упражнениях с опорой. По способу выполнения упражнения делятся на имитационные, подстановочные, трансформационные и комбинаторные; по направленности на получение/выдачу информации – на рецептивные, рецептивно-репродуктивные и продуктивные. Наличие коммуникативного задания (КЗ) в игровой форме – отличительная черта всех упражнений. Даже языковые упражнения по формированию рецептивной стороны лексического навыка (ЛН) являются УИ. Устное КЗ, нацеленное на репродукцию, содержит образец выполнения упражнения. Имитационные упражнения составляют ядро 1 этапа комплекса. Объект усвоения – отдельные ЛЕ и клише речевого этикета, воспринимаемые детьми как единые речевые единицы. Задача этапа – накопление лексики, воспринятой глобально и ассоциируемой с функцией ЛЕ. Лексический материал (10–12 ЛЕ) тематически организован.

Задачей 2 этапа является формирование, автоматизация и обеспечение условий переноса ЛН в новых УРС. Сначала выполняются упражнения в подстановке, затем – в трансформации речевого образца (РО). Решение речемыслительной задачи облегчается опорой на механизм аналогии. Форма усваивается в тесной связи с ее функцией при ведущей роли последней. Наличие УИ позволяет не разграничивать во времени 2 и 3 этапы комплекса. КЗ предусматривают решение детьми речемыслительных задач разного уровня сложности в зависимости от уровня сформированности РН. Ребенок, быстрее научившийся сочетать разноструктурные РО, может быть лидером в игре, подающим инициативную реплику. Задача 3 этапа – совершенствование РН в условно-речевых и речевых упражнениях с опорой на предмет, картинку, ситуацию. КЗ этого этапа – ролевая игра в новых ситуативных условиях, предполагающих развитие умения решать коммуникативную задачу на основе имеющихся речевых средств.

Методика практического применения комплекса иллюстрируется тремя уроками, соответствующими трем этапам работы над темой «Животные». Занятия проводятся в группе из 10 детей 4–5 лет. Время проведения одного занятия – 25 минут. Длительность первого этапа – 4, второго – 3, третьего – 2 занятия.

Этап 1. Урок 1. Тема: Животные

Цель урока: создание предпосылок для формирования РН

Задачи: ознакомить с новыми ЛЕ, тренировать в произнесении и распознавании ЛЕ на слух; активизировать материал предыдущего урока; развивать чувство любви к животным; прививать навыки коллектив-

ного взаимодействия; расширять кругозор учащихся о мире животных; развивать объем слуховой памяти, фонематический слух, произвольное внимание. *Языковой материал*: a frog, a monkey, a lion, a crocodile, a giraffe, a zebra, a dog, a cat, a dolphin, a parrot. *Оборудование*: игрушечные животные в большой коробке. *Ход урока*:

T: Hello, class! Cl: Hello, teacher. T: Ребята, скажите, кто из вас любит животных? Молодцы, все любят животных. А играть с ними вам нравится? («Да») Животные тоже очень любят играть. Когда они узнали, что у нас есть такие славные девочки и мальчики, то сразу прибежали сюда. Они сидят в этой коробке и стесняются выйти и поздороваться с вами. Почему? Потому что не знают, как их зовут, и не могут сказать: «Здравствуйте, я - лягушка». Поможем бедным животным? («Да!»). Тогда я буду их называть, а вы повторяйте. T: a frog Cl: a frog T: I am a frog. Cl: I am a frog. T: А теперь давайте с ними поздороваемся. Vova, say hello to the frog. P₁: Hello, I am Vova. T: (*игрушка в руках*) Hello, Vova. I am a frog. (*Игрушка передается ученику, который с ней поздоровался*) Now, Vova, you are a frog (*объясняя жестиком и мимикой смысл фразы*). Say hello to Lena. P₁: Hello, I am a frog. P₂: Hello, I am Lena. (*Игрушка передается следующему ученику*) P₂: Hello, I am a frog. P₃: Hello, I am Sasha. (*Процедура повторяется, пока игрушка не вернется к учителю. Слова crocodile, giraffe, zebra, dog, cat, dolphin понимаются благодаря сходству с РЯ.*) T: Вот видите, какие животные умные и вежливые. Ребята, хотите поиграть в животных, превратиться в какое-нибудь животное? («Да!») Кто может мне сказать, в какое животное он хочет превратиться? (*Дети называют запомнившиеся слова и получают соответствующие игрушки. Учитель помогает тем, кто не смог запомнить новые слова*). Теперь спрячьте игрушки за спину, а я буду угадывать, кто в какого зверя превратился. Вы мне отвечайте 'Yes', если я угадаю, и 'No', если я ошибусь. (*Упражнение направлено на пассивное распознавание новых слов*) T: Vova, are you a frog? Cl: Yes/No etc.

Урок 2 нацелен на активизацию ЛЕ, введенных ранее, введение новых ЛЕ, смежных тематически (run, hop, swim, fly), и структуры I can swim для пассивного восприятия. Введение глаголов диктует использование подвижных игр. Урок 3 направлен на тренировку ЛЕ в составе РО уровня фразы/группы фраз (I am a parrot. I can fly), введение группы ЛЕ (meat, fish, grass, corn, bananas, milk) и структуры I like milk для пассивного восприятия. Подвижные игры сочетаются со спокойными играми типа лото. Урок 4 активизирует пройденный материал. Особое внимание уделяется тренировке ЛЕ в составе группы фраз (Игра «Угадай, кто я»: 'I can hop. I can run. I like milk. I like fish. – You are a cat!). Вводятся клише речевого этикета: Hi, how are you? I am happy (sad, hungry, thirsty).

Этап 2. Урок 1. Тема: Животные

Цель урока: формирование и развитие лексической стороны РН

Задачи: активизировать материал предыдущего урока; ознакомить с новыми ЛЕ, тренировать в употреблении их в диалогических единствах (ДЕ); учить заботиться о других; прививать навыки вежливого общения; расширять кругозор учащихся о мире животных; развивать объем слуховой памяти, логическое мышление, произвольное внимание. *Языковой материал*: give me some... please, thank you, cannot, can you? DE: No, you are not! – Yes, I am! *Оборудование*: игрушечные животные в большой коробке, картинки с изображением любимой пищи животных. *Ход урока*:

T: Hi, class! How are you? Happy? Cl: Yes! T: Hi, Valera! How are you? P₁: I am happy. And you? T: (*демонстрируя игрушку*) I am sad. I am hungry. Kids, what does Monkey like? Fish? Cl: No! Bananas! T: (*от имени обезьянки, жестиком*) Yes! Bananas! Give me some bananas, please! (*Берет картинку с изображением бананов и дает ребенку. Следующая команда подкрепляется жестом*) Natasha, give Monkey some bananas. (*Учитель говорит от имени обезьянки*) Thank you! ...Ребята, боюсь, не только обезьянка проголодалась. Покормим остальных зверей? («Да!») (*Учитель раздает картинки с изображением любимой пищи животных, поочередно берет игрушки и просит тот или иной продукт. Ребенок с соответствующей картинкой вручает ее «голодному животному» и слышит в ответ благодарность. После 3-4 повторений учитель притворяется, что не может расслышать, что говорит животное*) Дети, что сказал мне лев? Паша, ты понял? P₂: Give me some meat, please. (*Если дети могут произвести соответствующую подстановку в структуру, учитель раздает оставшихся зверей детям, уже отдавшим свои картинки, и завершает упражнение в этом режиме*) T: Ну вот, наши друзья поели. Как вы думаете, они все наелись? Может, кто-нибудь хочет добавки? Давайте у них спросим. (*Раздает при этом игрушки детям*) Dolphin, are you hungry? P₃: Yes! Give me some fish, please! T: Here you are. P₃: Thank you. T: Теперь все сыты и довольны, можно поиграть. Вы у меня очень хорошие, вежливые зверята. Никто не забыл сказать please, когда просил кушать, и поблагодарить - thank you. Теперь можно немножко и побаловаться. Иногда зверята любят притвориться другими зверятами. Вчера один попугайчик мне сказал: I am a dolphin! Я ответила: No, you are not a dolphin! А он все равно: Yes, I am! Я опять: No, you are not! А он: Yes, I am! I can swim! Ну, что, посочиняем? P₁: I am a giraffe!

T: No, you are not a giraffe! P₁: Yes, I am! T: No, you are not! P₁: Yes, I am. I can run! (*Процедура повторяется 2-3 раза, потом учитель предлагает одному из «животных» поспорить со следующим, и игра продолжается в режиме Р-Р. Игра кажется детям смешной, они шалят, возникает необходимость в успокаивающей игре*) T: Хорошо, мы посмеялись и пошутили, а теперь давайте подумаем. Некоторые жи-

вотные сегодня притворялись совсем на них не похожими зверьми. Кто это был? Мне кажется, Dog. Он сказал: I can fly. Помните, что еще смешного мы слышали? P₂: Crocodile can jump. T: Right. Good boy! P₃: Zebra can swim. T: Oh. (*Обращаясь к классу*) Can Zebra swim? Cl: Yes! No! T: (*обращаясь к P₃*) Can Zebra swim? P₃: Yes. Zebra can swim. T: Right. Good girl. (*Дети хотя сказать, что умеют и чего не умеют животных. Возникает естественный спор, и эвристически дети по-разному образуют отрицательную форму can: not can, cannot, просто not. Учитель подсказывает правильную форму и не позволяет спору слишком разгореться*) T: Ребята, мы слишком расшумелись и разволновались. Давайте-ка лучше спросим самих животных, что они умеют делать. Cat, what can you do? P: I can run, I can jump. T: Can you swim? P: No, I cannot. T: Can you fly? P: No, I cannot. T: Thank you. (*Процедура повторяется 3-4 раза; учитель передает свою роль одному из ответивших учеников. Игра продолжается в режиме P-P*)

Урок 2 второго этапа направлен на отработку ДЕ «приветствие, вопрос о самочувствии – ответ», «просьба – реакция на просьбу – благодарность», «утверждение – отрицание – утверждение» с am и can и объединение их в микродиалоги. Вводятся новые ЛЕ: Mummy, Daddy, son, daughter, sister, brother, little, big, Mr, Mrs, my. Урок 3 второго этапа посвящен включению вводимых ЛЕ в ДЕ и микродиалоги, отработанные на предыдущем уроке. Вводится и первично обрабатывается структура I have a sister.

Этап 3. Урок 1. Тема: Животные

Цель урока: развитие лексической стороны РН

Задачи: активизировать материал цикла уроков, посвященных данной теме; тренировать в употреблении изученных ЛЕ в новой ситуации; определить уровень сформированности ЛН по теме; учить уважать старших, заботиться о младших; расширять кругозор учащихся о мире животных; развивать находчивость, логическое мышление, произвольное внимание, языковую догадку. Языковой материал: изученные ЛЕ по теме «Животные», включая «Продукты питания», «Действия», «Родственники», структуры I like, I can, I have, этикетные клише знакомства, приветствия, просьбы, благодарности, ДЕ «приветствие, вопрос о самочувствии – ответ», «просьба – реакция на просьбу – благодарность», «утверждение – отрицание – утверждение» с am и can; ЛЕ: hotdogs, pizza, hamburger, coffee, yoghurt, chocolates, tomatoes, Pepsi, cola, lemon, crackers. Оборудование: картинки с изображением продуктов питания. Ход урока:

T: Ребята, сегодня к нам в гости придет семья обезьянок. Это очень вежливые обезьянки, их дети никогда не перебивают папу и маму. Когда они разговаривают, сначала говорит Mr Monkey, потом Mrs Monkey, потом Big Brother, потом Little Brother, а потом Little Sister. (*Учитель жестом показывает, кто из детей их будет играть*) А мы с вами – семья лисичек: Mr Fox (*указывая на себя*), Mrs Fox, Big Brother, Little Brother, Big Sister, Little Sister. Папа и мама обезьянки, напомните своим детям, как они должны поздороваться и спросить о самочувствии хозяев. Сначала послушайте, как я проверю своих детишек-лисичек. (*Роль папы и мамы обезьянок исполняют лучшие мальчик и девочка. В своей «семье» учитель оставляет менее инициативных и способных детей*) Сначала я скажу: Hi, I am Mr Fox. Mrs Fox скажет: P₁: Hello, I am Mrs Fox. (*Аналогично себя называют все члены обеих «семей»*) T: Давайте посмотрим, чем будем гостей угощать, а вы мне скажете, любите ли вы такую еду (*Вынимает из коробки картинку с изображением продуктов и называет их. Каждый продукт питания дублируется на 2-3 картинках. При повторном показе учитель ждет реакции детей, и только если ее не последует, называет сам*). T: Pizza. I like pizza. Cl: Pizza. I like pizza. T: Coffee. I like coffee. Cl: Coffee. I like coffee. Etc. Семья гостей подходит к условной двери, стучат, заходят и представляются. Учитель приглашает их садиться, так чтобы «папы», «мамы», «братья» и «сестры» сели друг напротив друга, и начинает первый диалог:

T: How are you, Mr Monkey? P₂: I am fine, thank you. And you? T: I am fine, too. Thank you. And how is Mrs Monkey? (*Мимикой и жестами побуждая следующую пару к диалогу*) T: Are you hungry, Mr Monkey? P₂: Yes, I am. Give me some pizza, please. T: Here you are. P₂: Thank you. P₃: Are you hungry, Mrs Monkey? P₄: Yes, I am. Give me some hotdogs, please. P₃: Here you are. P₄: Thank you. (*Учитель предлагает «детям» сказать своим «мамам», чего они хотят, а «мамам» – накормить своих «детей»*) T: Mrs Monkey, you have very good children. P₄: Thank you, Mr Fox. T: Can your son run? P₄: Yes, my son can run. T: Can your daughter swim? P₄: No, my daughter cannot swim. T: Mr Monkey, do you like my children? P₂: Yes, I like your children. Can your daughter swim? (*Учитель жестом предлагает ответить на вопрос*) P₃: Yes, my daughter can swim. Etc. T: Пока взрослые хвастались своими детьми, детишки расшалились. Мальчики решили притвориться другими зверьми, а девочки хвастаются тем, чего не умеют делать. (*Повторяются игры предыдущих уроков. Пары работают одновременно. Последняя игра – соревнование между «семьями» на угадывание продукта, изображенного на картинке, лежащей рисунком вниз. Урок завершается прощанием семей*)

Урок 2 третьего этапа повторяет сюжет предыдущего урока. Изменяется вид животных и распределение ролей, в том числе и роль учителя, который становится одним из «детей». Варьируются также подвижные игры в конце занятия.

Таким образом, трехкомпонентный комплекс, представленный группами упражнений, объединенных в серию уроков по теме, является формой методической организации учебного процесса, отвечающей задачам обучения дошкольников иноязычной лексике при помощи УИ. Коммуникативно-функциональный ха-

рактик КЗ позволяет определить серию уроков как комплекс ситуативных упражнений игрового характера в рамках коммуникативной модели обучения. Комплекс позволяет создавать и поддерживать высокую мотивацию иноязычного общения; развивать процессы произвольного внимания и памяти; обеспечить под- сознательную аналитическую деятельность по формированию новых динамических стереотипов, много- кратное повторение операций с лексическим материалом в варьируемых ситуациях общения. Обучение де- тей иноязычной лексике обуславливается ситуативностью, учебной игровой деятельностью в форме лич- ностно ориентированного общения и коллективного взаимодействия, направленного на формирование и развитие ЛН. Обучение детей иноязычной лексике требует создания подробного атласа тематически свя- занных игровых проблемных ситуаций. Перспективной представляется разработка частных требований по отбору и организации учебного материала для такого атласа.

Источники и литература

1. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. – М.: Просвещение, 1984. – 110 с.
2. High J. Second Language Learning through Cooperative Learning. – Los Angeles, CA.: Sinclair Printing, 1993. – 116 p.
3. Claire E. ESL Teacher's Activities Kit. – N.Y., 1998. – 285 p.
4. Негневицкая Е.И. и др. Книга для учителя к учебному пособию по английскому языку для 1 класса общеобразовательных учреждений. – М.: Просвещение, 1994. – 171 с.
5. Гергель А.Ф. Методичні рекомендації з навчання англійської мови на початковому етапі (1–3 класи). – Київ - Рівне, 1993. – 19 с.

CISLARU Georgeta PLACE FOR ACTOR STRUCTURES: EVENT AGENT CONSTRUCTION AND COMMUNICATIVE EFFECTS

Структуры "место действия вместо субъекта": моделирование события и коммуникативные реали- зации

Forty years ago, R. Jakobson (1963: 66) underlined the deep affinity that exists between realism and metonymy. Metonymy leaves the rhetoric domain and serves to build the world and its events and to facilitate access to information. Metonymy becomes "a way to see the world". Later on, cognitive linguistics developed the *A* stands for *B* model (G. Lakoff & M. Johnson, 1985), according to which metonymy is a matter of words and conceptualization that permits to switch reference from one to another, by virtue of an Idealized Cognitive Model (ICM) and background cultural conditions. A PLACE stands for an INSTITUTION, CONTAINER for CONTAINED, CONTROLLER for CONTROLLED, PART for the WHOLE and vice-versa. The notion of natural metonymy is forged.

Natural metonymies are spontaneous in many discursive places like everyday communication, news, special- ized discourse, etc. Statements like *Les Etats-Unis ont frappé l'Afghanistan, L'Uruguay laisse flotter son peso*¹, etc. are very common in news discourse². All of them may be interpreted in terms of *A stands for B* structures (*in- fra*). Is this a simple denominative tool or is it ideology? Is it simplification or reference complexity? The Ideal- ized Model has no answer to these questions.

What I aim to do in this paper is precisely to offer an account of metonymy as being halfway between lexical cognitive tool and a newspaper device. It is an attempt to describe a conceptual model in discourse, and thus to bring discursive supports to the functioning of the country-name based metonymy.

1. A "stands-for" relationship

1.1. The Metonymic Model

Idealized Cognitive Models serve to schematize human cognition: a general principle is needed because one cannot list all the examples that represent instances of the same model (e.g., the ICM with the background condi- tion "institutions are located in places") (G. Lakoff, 1987: 78). B (place), an element of this ICM, may stand for element A (institution). Lakoff refers to stands-for relations as *metonymic models*, and develops the conditions of the IMM as follows:

- there is a "target" concept A to be understood for some purpose in some context;
- there is a conceptual structure containing both A and another concept B;
- B is either part of A or closely associated with it in that conceptual structure. Typically, a choice of B will uniquely determine A, within that conceptual structure;

¹ These are metonymies since the inferred referents (Army, government, parliament, industrialists, sports teams, etc.) are "parts" of the named country.

² My analysis rests on French press. Where possible, I give equivalents from English/American press.