

Sullivan's Harp – арфовый оркестр Пэта Сулливана, *Presentation Convent* – женский монастырь Подношения. Функциональный аналог может быть найден в следующих случаях: *golden syrup* – кукурузный сироп, *Hatchethead* – топор-башка (пренебр.), *flea-pit* – киношка (забегаловка), *LP* – пластинка.

Таким образом, мы видим, что культурная составляющая всегда является основной сложностью при художественном переводе, однако конфликт культур преодолим, и национальный колорит можно передать при условии правильного выявления и точного отражения культурных особенностей текста. Решение вопроса о выборе определенного приема при переводе реалии будет напрямую зависеть от задачи, которая стоит перед переводчиком: сохранить колорит языковой единицы с возможным ущербом для семантики или передать значение реалии (если оно не известно), утратив при этом колорит.

ЛИТЕРАТУРА

1. Влахов, С. Непереваемое в переводе / С. Влахов, С. Флорин. – М. : Междунар. отношения, 1980. – 343 с.
2. Хасанова А. С. Особенности употребления реалий в художественном произведении / А. С. Хасанова [Электронный ресурс]. – Алматы : Центрально-Азиатский ун-т, 2013. – Режим доступа : <http://nblib.library.kz/elib/library.kz/journal/Xasanova.....4....13.pdf>. – Дата доступа : 21.07.2016.
3. Медникова, Э. Послесловие. Комментарий / Э. Медникова // *The Grass Harp. Breakfast at Tiffany's* / Capote T. – Moscow : Progress publishers, 1974. – С. 186–223.
4. Поморозская, Н. И. Роль слов-реалий в создании культурного фона художественного произведения / Н. И. Поморозская // *Лексика и культура*. – Тверь : Твер. гос. ун-т, 1990. – С 59-62.

The article deals with the problem of culture-specific elements functioning in English-language fiction as well as their classification and the ways of rendering by means of the Russian language.

Ю. С. Филипчик

Минск, МГЛУ

ОРГАНИЗАЦИЯ ЛЕКСИЧЕСКИХ ЕДИНИЦ С УЧЕТОМ СПЕЦИФИКИ ДИНАМИЧЕСКИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Статья посвящена вопросам организации лексического материала с учетом специфики динамических компьютерных игр с целью формирования у учащихся учреждений общего среднего образования иноязычных речевых лексических навыков. Значительное внимание уделяется рассмотрению лингвокогнитивного способа организации лексических единиц с учетом специфики формирования лексических концептов в долговременной памяти учащихся. Анализируются различия в содержании и структуре лексических концептов в разных языковых картинах мира, предлагаются принципы организации лексического материала в рамках коммуникативно-когнитивного подхода к обучению иностранным языкам.

Предлагается особая модель организации лексических единиц, которая создана на основе принципов системности и концентричности, с учетом различий в структуре и содержании лексических концептов в родном и иностранном языках.

Важное место в процессе формирования речевых лексических навыков занимает организация лексических единиц для их прочного усвоения учащимися. Под организацией учебного материала понимаются «принципы и способы создания блоков лексических единиц, эффективных для предъявления их учащимся» [1]. Использование динамических компьютерных игр (ДКИ) в обучении иноязычной лексике требует отдельного поиска оптимальных способов организации лексических единиц, поскольку ДКИ представляют собой вид компьютерных игр, в которых создаются динамичные виртуальные модели действительности, позволяющие учащимся выполнять игровые действия с предлагаемыми персонажами и решать коммуникативные задачи в конкретных коммуникативных ситуациях [2; 3].

В целом в рамках коммуникативно-когнитивного подхода предлагается несколько способов организации языкового материала: *фреймовый* и *лингвокогнитивный* [4; 5; 6]. *Фреймовый* способ организации лексических единиц [4] предполагает учет их распределения в соответствующих *фреймах*, под которыми понимается структура знания, содержащая основную или потенциально возможную информацию, связанную с тем или иным концептом [4]. Концепт является основной оперативной единицей памяти и включает в себя, помимо смыслового содержания, еще и оценку, отношение человека к отражаемому объекту [7]. Следовательно, чем больше языкового и речевого опыта имеет обучающийся, тем содержательнее будет концепт, хранящийся в его памяти. Сложность лексического концепта обусловлена тем, что он имеет много-слойную структуру: 1) ядро (составляет само имя концепта), 2) центр (включает в себя базовые ассоциации человека), 3) периферия (будучи более подвижной и изменчивой, объединяет нестандартные ассоциации) [7].

Содержание лексических концептов отличается в разных языковых картинах мира. Рассмотрим структурные различия более подробно на примере концепта «дом» в английском и русском языках. В русском языке центр данного лексического концепта представлен основными значениями леммы *дом*, а именно: 1) здание, 2) жилье (место, которое ощущается как свое), 3) хозяйство [7]. Периферийное поле концепта «дом» расширяется значениями: 1) семья, 2) род, 3) Родина. В английском языке для выражения концепта «дом» используются две лексические единицы: *home* и *house*. В модели данного лексического концепта выделены четыре микрополя, а именно: семейный очаг и географическая местность (для лексической единицы *home*), постройка и организация (для лексической единицы *house*) [7].

Сравнительный анализ концептов в английском и русском языках показал, что они схожи по содержанию, однако различаются по структуре, что следует учитывать в организации лексического материала с целью формирования речевых лексических навыков. Например, в динамической компьютерной игре «The Sims 4» учащиеся знакомятся лишь со следующими элементами концепта «дом»: семейный очаг (семья) и постройка (здание).

В английском языке данные микрополя находятся в центре концепта, однако выражены различными лексическими единицами. В русском языке микрополе 'здание' представлено в центре концепта, а значение 'семья' расположено в периферийном поле. Следовательно, в процессе решения коммуникативных задач, опираясь на знания о русской языковой картине, учащиеся не будут отождествлять значение 'семейный очаг' с микрополем 'семья', а будут ассоциировать данное микрополе с жильем, что следует учесть в методике обучения иноязычной лексике.

Кроме того, следует помнить, что концепты объединены во фреймы, которые сопрягаются друг с другом. Считается, что формирование соответствующих фреймов в сознании обучающихся приведет к более эффективному восприятию слова в контексте, осознанию значения и смысла слова, а также к более быстрому извлечению лексических единиц из памяти [5]. Вербализации учащимися лексических концептов и точному и своевременному извлечению лексических единиц из долговременной памяти должна способствовать их особая организация, особенно в случае использования динамических компьютерных игр. В рамках коммуникативно-когнитивного подхода наиболее приемлемыми, на наш взгляд, являются следующие принципы лингво-когнитивной организации лексического языкового материала: *системности* и *концентричности* [5; 6].

Принцип *системности* предполагает обобщение учащимися лексических единиц, их упорядочивание на основе закономерностей функционирования в речи. В научной литературе отмечается, что сохранение лексических единиц в долговременной памяти осуществляется успешнее, если при обучении учащимся предъявляются не отдельные лексические единицы, а семантические категории, что позволяет установить отношения и связи внутри рассматриваемой категории. Проблему группировки лексического материала с целью лучшего запоминания может решить использование динамических компьютерных игр на уроках иностранного языка. Это связано с тем, что, по нашему наблюдению, лексические единицы в ролевых компьютерных играх и симуляторах часто классифицированы по принадлежности к семантическим категориям, которые входят в лексические концепты. Во время игровой деятельности учащиеся имеют возможность систематизировать лексические единицы. Например, в игре «Fashion Empire» отдельные наименования одежды разделены по коллекциям, а в игре «The Sims 4» лексические единицы по теме «Мебель» систематизированы по принадлежности к типу комнаты. В симуляции «Веселая ферма» лексические единицы разделены на следующие категории: животные, корм для животных, фермерские постройки, продукты и т.д., что соответствует содержанию лексического концепта «ферма».

Согласно принципу *концентричности*, необходимо обеспечить неоднократное обращение учащихся к основным лексическим средствам с акцентом на их новые признаки, свойства и назначения [5]. Это позволит учащимся переходить от поверхностного к более детальному анализу содержания лексического концепта, его обогащению и расширению. Принцип концентричности предполагает постепенное увеличение сложности и объема содержания лексических концептов учащихся [6]. Единицей обучения в нашем

случае может стать монологическое высказывание, которое порождается учащимися в коммуникативной ситуации, позволяющей продемонстрировать разнообразие связей внутри лексических концептов и между ними.

Опираясь на принцип системности и концентричности, мы разработали модель организации лексического материала с учетом специфики динамических компьютерных игр. В ней было выделено три цикла, которые коррелируют со стадиями формирования речевых лексических навыков. Контекстом общения в каждом цикле данной модели является виртуальный мир динамических компьютерных игр. Циклы содержат общую единицу обучения – монологическое высказывание. В 7 классе количество фраз в монологическом высказывании должно постепенно увеличиваться от 2–3 фраз в первом цикле до 7–10 фраз в третьем. При этом, начиная с первого цикла, учащиеся должны использовать лексические единицы, которые им будут необходимы и в третьем цикле, а новые лексические единицы будут добавляться с каждым циклом для расширения количества фраз в монологическом высказывании. Тем самым лексический материал активизируется посредством рационального повторения с учетом принципа концентричности, у учащихся расширяются микрополя лексических концептов и, следовательно, формируются новые области пересечения фреймов. Это позволяет им сознательно создавать новые лексические тематические ряды и структурные группы, которые впоследствии будут способствовать быстрому и своевременному извлечению лексических единиц из памяти в процессе решения коммуникативных задач.

Первый цикл модели охватывает стадии восприятия и осознания значения лексических единиц. Его особенностями являются использование учащимися визуального и звукового каналов одновременно, то есть единовременное формирование зрительно-слухового образа лексических единиц, соотнесения его со значением. Создаваемый в динамических компьютерных играх «эффект присутствия» определяет высокий уровень сконцентрированности учащихся на совокупности чувственной и рациональной основ лексических единиц. С учетом данных особенностей наиболее целесообразным, на наш взгляд, будет использование речевых сфокусированных и однопользовательских динамических компьютерных игр, так как они предполагают погружение в виртуальную коммуникативную ситуацию, способствуют более глубокому усвоению лексических единиц. Цель первого цикла заключается в сохранении лексических единиц в долговременной памяти учащихся, что обеспечит эффективность восприятия лексических единиц в контексте и их безошибочного узнавания.

Второй цикл соотносится со стадией формирования первичных лексических операций. Его спецификой является процесс виртуализации образа «я» учащихся, во время которого моделируется естественная связь лексических единиц с игровой коммуникативной ситуацией. На данном этапе также целесообразно использование речевых сфокусированных и однопользовательских игр для погружения в коммуникативную ситуацию. Цель цикла состоит в формировании у учащихся первичных лексических операций, позволяющих имитативно использовать лексические единицы во фразах.

Третий цикл модели коррелирует со стадиями комбинирования и употребления лексических единиц. На данном этапе учащимся предлагается многоплановая проблемная ситуация в динамической компьютерной игре, что заставляет их распределять внимание между несколькими игровыми и речевыми действиями. Особенностью цикла является активизация учащимися фоновых знаний и определенных, уже хранящихся в долговременной памяти, микрополей концептов, актуализации жизненного опыта. На наш взгляд, для организации лексического материала на этом этапе необходимо использовать речевые игры с параллельным управлением, однопользовательские и многопользовательские динамические компьютерные игры. Выбранные игры предполагают оперирование учащимися несколькими персонажами одновременно, что позволяет распределять их внимание на несколько речевых действий, а также создает условия для предъявления проблемных ситуаций и вовлечения играющего в речевое общение. По завершении цикла у учащихся должны быть развиты навыки самостоятельного использования лексических единиц сначала в ограниченном контексте, а затем навыки переноса лексических действий в новые коммуникативные ситуации.

Следует отметить, что в каждом цикле обрабатываются лексические единицы из определенного микрополя концептов. Так, в первом цикле учащимся предлагается ядерное микрополе. В случае с концептом «дом» в английском языке учащиеся осознают разницу значений лексических единиц *home* и *house*. Второй цикл предполагает формирование первичных лексических операций с использованием лексических единиц, входящих в состав ядерного и центрального микрополей. Учащиеся знакомятся с микрополями 'семейный очаг' и 'здание', расширяют количество употребляемых монологических высказываний до 4–6. Третий цикл включает в себя периферийное микрополе концепта, которое содержит нестандартные ассоциации. Применительно к концепту «дом» это могут быть фразеологизмы, которые позволят учащимся расширить количество употребляемых фраз и осуществлять речевые лексические действия в новых условиях.

Таким образом, проведенный методический анализ лексических концептов и особенностей формирования у учащихся речевых лексических навыков позволяет сделать вывод о том, что организация лексического материала должна осуществляться на основе принципов системности и концентричности, с учетом различий структуры лексических концептов в родном и иностранном языках. Модель организации лексических единиц с целью формирования речевых лексических навыков должна включать три цикла, в каждом из которых используются динамические компьютерные игры различных типов и видов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Азимов, Э. Г. Словарь методических терминов : Теория и практика преподавания языков / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. – СПб. : Златоуст, 1999. – 472 с.

2. *Великосельский, О. А.* Использование технологии трехмерных виртуальных многопользовательских миров при обучении русскому языку как иностранному : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / О. А. Великосельский. – СПб., 2004. – 157 л.
3. *Ельмикеев, О. Р.* Педагогические основы применения компьютерных игр в образовательном пространстве : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / О. Р. Ельмикеев; Марийск. гос. пед. ин-т им. Н. К. Крупской. – Йошкар-Ола, 2004. – 18 с.
4. *Баценко, И. В.* Семантическое картирование как способ работы над лексическим материалом / И. В. Баценко // *Замежные мовы ў Рэспубліцы Беларусь*. – 2002. – № 2. – С. 26–31.
5. *Шамов, А. Н.* Методика преподавания иностранных языков : общий курс : / учеб. пособие. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : АСТ : Восток–запад, 2008. – 253 с.
6. *Соловьева, О. А.* Особенности лингвокогнитивной организации грамматического материала / О. А. Соловьева // *Тенденции развития языкового образования в современном мире – 2011: материалы междунар. науч.-практ. конф., Минск, 20–21 дек. 2011 г. : в 3 ч. / Минск. гос. лингв. ун-т; редкол. : Н. П. Баранова (отв. ред.) [и др.]. – Минск, 2012. – Ч. 3. – С. 31–35.*
2. *Подкопаева, А. А.* Вербализация художественного концепта “Home/House” в произведениях английских писателей XIX–XX вв. : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19 / А. А. Подкопаева. – Краснодар, 2010. – 234 л.

The article deals with the vocabulary organization given the specific nature of dynamic computer games used to form learners' lexical skills. The article covers a model of vocabulary organization based on the principles of systemacy and concentricity with regard to the differences in the structure of lexical concepts in native and foreign languages.