

чужой речи: *Critics – including some insiders – express growing concerns about unmet needs, unresponsive donors, doubtful effectiveness, irresponsible practices.* В приведенном высказывании оценка автора текста реализована посредством оценочного прилагательного *growing* ‘растущий’: *critics – including some insiders – express **growing** concerns* ‘критики – включая некоторых инсайдеров – выражают растущую обеспокоенность...’.

Таким образом, в современном англоязычном медиадискурсе в конструкциях для введения неавторского повествования используются глаголы чувств/эмоций, которые функционируют как глаголы говорения и вводят субъект речи соответственно. К таким глаголам относятся *fear, worry, doubt, hope, concern* (последний глагол используется в пассивной форме), которые употребляются взаимозаменяемо с конструкцией *express* ‘высказывать/выражать’ + соответствующее существительное. Языковыми маркерами их функционирования в качестве предикатов речи служат наречия *openly* ‘открыто’, *privately* ‘в частной беседе’, контекстуальные речевые глаголы-синонимы, а также стандартная для передачи косвенной речи структура высказывания. Кроме того, глаголы чувств/эмоций при введении чужого повествования содержат компонент авторской оценки, представленной выбором самого глагола, а также вкраплением оценочных прилагательных в конструкции чужой речи.

**М. А. Веркович**

#### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ MOCK TRIAL GAME В ОБУЧЕНИИ ПРАКТИЧЕСКОЙ РИТОРИКЕ

При всем разнообразии используемых высшей школой подходов к обучению (проблемный, коммуникативный, информационно-коммуникативный и т.д.) все чаще особенно эффективным и многоцелевым является так называемый интерактивный подход. Он успешно практикуется в том числе и в неязыковых учреждениях высшего образования, но наиболее целесообразным нам представляется его интегрирование в учебный процесс языковых учреждений высшего образования, в частности, для занятий по практической риторике.

Вся суть интерактивного подхода заключается в том, чтобы вовлекать в образовательный процесс всех обучающихся, зачастую не исключая и педагога. При этом происходит взаимный обмен информацией, взятой из оригинальных англоязычных источников, приобретает умение рефлексировать, анализировать и продуктивно коммуницировать. Наиболее важным навыком здесь видится умение не только и не столько бегло говорить на английском языке, но и слушать и слышать партнера по общению, логично и аргументированно оформлять свои мысли в устном или письменном виде с целью убеждения оппонентов в своей правоте (классический аргумент Аристотеля, модель аргументации Тулмина), либо достижения компромисса посредством частичного убеждения оппонента в своей правоте (роджерсианский подход).

Интерактивное обучение английскому языку оптимально реализовывать в соответствии с базовыми принципами преподавания иностранного языка в целом. Наиболее значимые из них – мотивация к овладению иностранным языком; наличие межпредметных связей; доступное и технологичное изложение материала; упор на самостоятельную исследовательскую и познавательную деятельность.

В настоящее время широко используются такие виды интерактива, как дискуссии и дебаты, конкурсы проектов/презентаций, мозговой штурм. В качестве одного из самых широко реализуемых и результативных методов интерактивного подхода задействуют симуляцию.

Симуляцию в широком смысле принято определять как инсценировка либо воспроизведение реальной жизненной ситуации в условиях учебной аудитории. Применительно к языку – это речевая деятельность на иностранном (в нашем случае, английском) языке, направленная на принятие решений в определенной ситуации, где участники, выступая в различных социальных ролях, обсуждают и решают проблему или серию взаимосвязанных проблем в заранее определенных условиях.

Метод симуляции в высшей степени востребован и регулярно используется на занятиях по практической риторике как специализации со студентами 3 курса факультета английского языка МГЛУ. Наилучшим примером может служить *mock trial game* – игра-симуляция, участники которой исполняют роли ключевых фигур судебного процесса. Почему именно судебный процесс как объект симуляции? Аристотель в своей «Риторике» выделял три функциональных направления в ораторском искусстве: церемониальное, политическое и судебное. Именно воспроизведение судебных сценариев, во время которых осуществляется акт защиты или обвинения, по Аристотелю, является наиболее эффективным методом обучения искусству убеждения, так как позволяет максимально широко задействовать все три компонента «риторического треугольника»: логос, этос и пафос. Той же точки зрения придерживался и автор современной модели аргументации Стивен Тулмин.

Проведение *mock trial game* требует серьезной подготовительной работы, включающей в себя и аудиторные занятия, и значительный объем самостоятельной работы студентов.

На подготовительном этапе со студентами проводится беседа, целью которой является определение их уровня знаний о правовой системе США и разъяснение специфики каждой из ролей. Студенты знакомятся с особенностями проведения и последовательностью этапов судебного процесса. Им могут быть предложены для ознакомления текстовые материалы по теме, в частности, протоколы судебных заседаний или материалы средств массовой информации, видеозаписи «громких» судебных процессов (например, дело О. Джей Симпсона) или отрывков из них, а именно: речи стороны обвинения и защиты, показания свидетелей, инструкции судьи, оглашение вердикта коллегии присяжных, оглашение приговора. Особый упор делается на лексику и обороты речи, характерные для каждой из ролей. Также, сту-

дентам рекомендуется просмотр в оригинале ряда художественных фильмов в жанре «судебная драма». Примерами таких картин могут служить «A Few Good Men», «Devil's Advocate», «To Kill a Mockingbird».

Следующим этапом является выбор исходного материала для проведения mock trial game и распределение ролей. Следует отметить, что инсценированные судебные процессы могут проводиться на материале реальных уголовных дел, на основе художественных литературных произведений (к примеру, «Преступление и наказание» Ф. М. Достоевского) или являть собой порождение фантазии студентов. Распределение ролей осуществляется с учетом пожеланий студентов, а также их уровня риторической компетенции и владения английским языком. Как правило, в судебном процессе принимают участие следующие действующие лица: судья, присяжные заседатели, истец, обвиняемый, прокурор, адвокаты, свидетели защиты и обвинения. Одним из очевидных преимуществ mock trial game в качестве средства является возможность задействовать абсолютно всех студентов риторической группы и свободно варьировать количество, например, свидетелей или присяжных заседателей, участвующих в процессе. Таким образом, у каждого студента есть возможность внести свой активный вклад в реализацию симуляции, вместо того чтобы оставаться пассивным сторонним наблюдателем. Преподаватель также может подключаться к игре, оптимальной для него представляется роль одного из присяжных.

После утверждения сценария и распределения ролей проводится работа над каждым из ключевых моментов судебного заседания. Обычно это:

- открытие судебного заседания;
- вступительные речи стороны обвинения и защиты;
- допрос свидетелей со стороны обвинения и защиты;
- перекрестный допрос обвинителем и защитником (опционально);
- заключительные речи стороны обвинения и защиты;
- вынесение и оглашение вердикта присяжными;
- вынесение судьей приговора по делу.

Следующим этапом является симуляция судебного процесса как такового. Следует отметить, что, независимо от качества подготовки участников, участие в mock trial всегда сопряжено с элементом неожиданности (например, спонтанный каверзный вопрос обвинителя свидетелю защиты и т.д.). В таких ситуациях студенты получают возможность в полной мере продемонстрировать свою способность быстро реагировать, мыслить и действовать в стрессовых ситуациях, грамотно аргументировать свою точку зрения на иностранном языке, продемонстрировать навыки неподготовленной монологической речи, а в качестве страноведческого бонуса – знание основ юриспруденции США.

В заключение стоит отметить, что, несмотря на то, что подготовка и проведение mock trial game – это довольно-таки длительный и трудоемкий процесс, результат стоит затраченных усилий. Подобные симуляции делают курс обучения более креативным, погружают студентов в интерактивную

среду, в которой они должны думать, коммуницировать и принимать решения; обеспечивают более свободную атмосферу в аудитории, ввиду чего у студентов повышается мотивация к изучению иностранного языка и развивается множество важных компетенций, в том числе, умение убеждать, вербально и невербально воздействуя на аудиторию.

**И. В. Дмитриева, Г. Б. Жураева**

## УНИВЕРСАЛЬНОЕ И НАЦИОНАЛЬНОЕ В ВЫСКАЗЫВАНИЯХ МЕНАСИВНОЙ СЕМАНТИКИ

Изучение иностранных языков, особенно на профессионально ориентированном уровне, всегда неразрывно связано с изучением национально-языковых культур. Влияние национально-культурных особенностей на способы языкового представления информации оказывается в центре внимания разнообразных контрастивных, сравнительно-сопоставительных исследований. Результаты таких исследований все чаще инкорпорируются в учебные программы сферы языкового образования. Выявляемые отличия могут относиться к самым разным уровням языковой системы, проявляются в организации лексических и грамматических подсистем языка, но особенно ярко они выражены в сфере речевого взаимодействия, которая во многом предопределяется языковой картиной мира конкретного языкового сообщества.

Объектом представляемого исследования являются высказывания менасивной семантики и их использование в речи носителей англоязычной, русскоязычной и туркменоязычной культур.

Прежде всего, на себя обращает внимание то, что уже на уровне концептуализации угрозы представления о ней отличаются у носителей английского, русского и туркменского языков. Об этом свидетельствуют результаты анализа словарных дефиниций глагола *угрожать* в указанных языках. Использование словарных дефиниций связано с лингвистическими представлениями о том, что в словарной дефиниции находят свое отражение основные элементы национально-языковой картины мира.

Словарные дефиниции ядерного английского глагола *threaten* со значением 'угрожать' позволяют выявить три аспекта англоязычных представлений об угрозе. Рассмотрим к примеру две дефиниции: «to say that you will cause someone harm or trouble if they do not do what you want» (Longman English Dictionary) и «If a person threatens to do something unpleasant to you or if they threaten you, they say or imply that they will do something unpleasant to you, especially if you do not do what they want» (Collins Cobuild English Dictionary for Advanced Learners). Во-первых, в обеих дефинициях находит свое отражение речеактовый характер угрозы (*to say, they say*), предполагающий наличие адресата и адресанта угрозы. Во-вторых, угроза предстает как сложный речевой акт, имеющий две составляющие: экспликацию комиссива – обещание причинить вред, и формулировку директива – требования, выдвигаемого адресантом к адресату. В-третьих, показано присутствие в языковом сознании носителей английского языка понимания причинно-следственных