

содержания игры. Сочетание имитационной и игровой моделей позволяет создать естественную среду иноязычного делового общения в учебных условиях и даст возможность студентам самим познавать и развиваться, а не подвергаться обучению.

Использование деловых игр в учебном процессе обладает неоспоримыми преимуществами: повышение уровня овладения изучаемым материалом, развитие таких социально значимых качеств личности как умение работать в группе, выстраивать собственное поведение с учетом позиций, интересов и взглядов партнеров по общению.

Подобная организация процесса обучения в экономическом вузе компенсирует дефицит учебных условий для создания среды иноязычного делового общения, стимулирует самостоятельную учебно-познавательную деятельность студентов, представляет общение как систему взаимоотношений между общающимися со своими правилами и нормами, где важен вклад каждого отдельного участника, что также предоставляет неограниченные возможности для активизации потенциальных возможностей каждого студента.

К.Я. Лотоцкая
ЛНУ им. И. Франко (Львов)

ВИЗУАЛЬНЫЙ ОБРАЗ КАК СРЕДСТВО КОММУНИКАЦИИ

Языковая компетенция изучающего иностранный язык означает владение им определенными навыками и умениями общения (устного и письменного) на этом языке. Любое общение предполагает обмен информацией, новостями, идеями и т.д. Общение как вид учебной деятельности, таким образом, должно основываться на определенной тематической базе: невозможно беседовать не о чём. Такой базой выступает чаще всего письменный текст (в том числе в виде вопросов, топиков, провокационных утверждений-стимулов и т.п.) или текст звучащий. Однако самым простым (по причине доступности и универсальности) является использование визуальных стимулов, а именно фотографий или картинок. Универсальными они являются, во-первых, потому, что могут быть с успехом использованы на всех уровнях обучения языку, начиная с самого элементарного и заканчивая высшим, поскольку такого рода «визуальные» тексты могут быть очень сложными и обеспечивать множество различных «информационных слоев» для декодирования и обсуждения учащимися с хорошим или отличным знанием языка. Во-вторых, тематическая составляющая такого вида работы практически неограниченна: любая сфера человеческой деятельности может быть запечатлена на фотопленку и использована при обучении не только студентов филологических, но и других специальностей. Это не просто популярный и эффективный вид и подручный материал работы в языковом классе, но и необходимый элемент при подготовке к сдаче международных экзаменов по иностранному языку, в формате которых всегда есть аспект «говорение». Так, например, одна из частей теста «Speaking» Кэмбриджских экзаменов средних и выше уровней содержит, как известно, задание, стимулом для которого служит картинка: кандидатам выдают вспомогательные материалы в виде фотографий и рисунков, с которыми связаны другие два задания. Как правило, нужно обсудить фотографию или картинку с напарником и ответить на вопросы экзаменатора по этим материалам.

Единственной проблемой при данном виде работы может стать отсутствие или недостаточное количество/разнообразие картинок. Одно из решений — использование специальных словарей, таких как, например, Oxford Picture Dictionary, автор-составитель которого Дж. Адельсон-Голдштейн собрала около 4000 картинок и сотни коммуникативных видов деятельности, основанных на разговорных топиках, обычно изучаемых в языковом классе. Что касается самих упражнений, игр и всевозможных других заданий, связанных с использованием визуальных стимулов, то сегодня в распоряжении преподавателя находится множество доступных материалов, как печатных, так и электронных. Например, Саймон Мамфорд в своей статье *Fun with Pictures for ELT* [<http://www.eltnewsletter.com/back/June2000/art172000.shtml>] предлагает несколько интересных и оригинальных заданий, связанных с использованием картинок в классе. Он подчеркивает, что использование визуальных образов, являясь эффективным методом языковой практики, может быть интегрировано в любую стадию урока и практически любой учебный материал. Мамфорд приходит к выводу, что такой вид работы можно охарактеризовать как «серьезное развлечение» (*serious fun*). И с этим можно согласиться, поскольку в современной английской методике становится всё более популярным слово-гибрид *edutainment* (*education + entertainment*). С точки зрения закрепления и/или активизации лексического материала (любой профессиональной «привязанности» — от сугубо филологической до юридической, экономической, технической) визуальные образы также обладают определенными преимуществами, так как они помогают контекстуализировать новый для студента вокабуляр и связанные с ним концепты. Следовательно, совместная творческая работа над декодированием образов (людей, ситуаций, культурологических реалий) на фото/картинке и коммуникативное взаимодействие фокусирует внимание учащихся в большей степени на значении, которое нужно передать, а не на лексике, которую нужно запомнить. В результате процесс запоминания и усвоения становится более действенным именно в силу его контекстуального образно-мысленного обрамления.

О.И. Махонина
БГЭУ (Минск)

ЭТИЧЕСКИЙ КОМПОНЕНТ КУЛЬТУРЫ РЕЧИ

В основу теории культуры речи как особой лингвистической дисциплины предлагается положить следующее определение этой дисциплины. Культура речи — это такой набор и такая организация языковых средств, которые в определенной ситуации общения при соблюдении современных языковых норм и этики общения позволяют обеспечить наибольший эффект в достижении поставленных коммуникативных задач.

Существуют три компонента культуры речи: нормативный; коммуникативный; этический; а также выбор и организация языковых средств как необходимое условие достижения нормативности, этичности и хороших коммуникативных свойств речи; эффективность общения как конечная цель культуры речи.

За эффективность общения отвечает в первую очередь коммуникативный компонент культуры речи, но это не означает, что нормативный и этический компоненты