

Ія Гордієнко-Митрофанова,  
ika-gm@mail.ru

Яна Казначєєва

Харківський національний педагогічний університет  
імені Григорія Сковороди  
fransovna@yahoo.com

## ПСИХОЛІНГВІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ГРАМАТИЧНИХ МАНІПУЛЯТИВІВ

*Received September, 29, 2014; Revised October, 5, 2014; Accepted November, 8, 2014*

**Анотація.** Стаття присвячена характеристиці ігор-маніпулятивів як засобів активізації емоційної пам'яті. Основу ігор складають структурно-функціональні моделі – граматичні маніпулятиви “MASP”. Аббревіатура MASP складається з перших літер англійських слів: model (модель), algorithm (алгоритм), speech pattern (мовленнєвий зразок). Поєднання «мовленнєвий зразок-модель-алгоритм» є максимально експліцитним і відповідає повній орієнтувальній основі дії (П. Я. Гальперін). Маніпулятиви є комбінованим типом навчальної інформації, тобто як модель вони містять у явному вигляді чіткий алгоритм виконання граматичних операцій і мовленнєвий зразок. Граматичні маніпулятиви “MASP” розроблені для формування й автоматизації англомовних граматичних навичок. У даній роботі розглядаються ігри-маніпулятиви “MASP-Tenses”, призначені для навчання англійським часам і структурі англійського речення. Теоретичні основи ігор складають базові положення теорії поетапного формування розумових дій та принцип наочності у співвідношенні з вимогою матеріалізації дії. Згідно з теорією поетапного формування розумових дій для виконання граматичних операцій вирішальне значення має формування орієнтувальної основи дій щодо виявлення структурних відношень вербального тексту. Власне структурні відношення найбільш адекватно виражають лінгвістичну специфіку мови, що вивчається. Негативні афективні характеристики учнів, зокрема тривожність і непевність, пов'язані саме з недостатністю орієнтування. Оволодіння іноземною мовою висуває досить високі вимоги до організації уваги й волі учнів. Найбільш «емоційно-сприятливою» формою презентації структурних відношень мовних явищ є маніпулятиви, які забезпечують повну орієнтувальну основу учнів у процесі виконання граматичних дій. Однак, понизити рівень тривожності учнів до оптимального й таким чином сформувані в учнів почуття впевненості на уроках англійської мови можливо тільки лише, використовуючи додатковий дидактичний супровід, що подається в ігровій формі. Додатковий дидактичний супровід має відображати функціонування граматичного матеріалу в мовленнєвій діяльності й сприяти швидкому скороченню орієнтувальної частини граматичної дії.

**Ключові слова:** *теорія поетапного формування розумових дій і понять, граматичні навички, структурно-функціональні моделі, граматичні маніпулятиви, емоційна пам'ять.*

**Hordienko-Mytrofanova, Iya, Yana Kaznachejeva. The Psycholinguistic Characteristics of Grammar Manipulatives.**

**Abstract.** The article focuses on the description of manipulative games as a means of emotional memory enhancement. Manipulative games basically consist of structural and functional models, i.e. “MASP” grammar manipulatives, where MASP stands for “model, algorithm, and speech pattern”. The combination “speech pattern – model – algorithm” is utterly explicit and corresponds to

completely controlled and object-oriented activity (Piotr Galperin). A manipulative is a complex type of learning input, since a manipulative model contains both an explicit algorithm of fulfilling grammar operations and a speech pattern.

The “MASP” grammar manipulatives are designed to develop English grammar skills up to the stage of automaticity. The present paper deals with the manipulative games called “MASP-Tenses”. They help students learn verb tenses and give a solid understanding of sentence structure. The manipulative games are largely based on Galperin's theoretical framework (theory of a step-by-step formation of mental action), as well as the principle of visualization in terms of action materialization. According to Galperin's theory the successful development of grammar skills depends on the completeness and pattern of object-oriented activity. To perform grammar operations it is crucially important to create an object-oriented basis of an activity in terms of revealing structural relations within a verbal text. It is the structural relations that most adequately express the linguistic specificity of the target language.

The negative affective characteristics of students, in particular anxiety and lack of confidence, are associated with the lack of orientation. Second language acquisition requires students' attention and their volition. Thus, manipulatives are the most “emotionally favourable” form of presenting structural relations of linguistic phenomena, as they provide completely controlled and object-oriented basis of students' activity while performing grammar operations. However, the only way to significantly reduce students' anxiety and consequently increase their self-confidence is to use additional didactic material which reflects the functioning of grammar material in speech activity and helps to reduce the orientation-related part of a grammar operation.

***Key words:** theory of a step-by-step formation of mental action, grammar skills, structural and functional model, grammar manipulatives, emotional memory.*

**Гордиенко-Митрофанова Ия, Казначеева, Яна. Психолингвистические особенности грамматических манипулятивов.**

**Аннотация.** Статья посвящена характеристике игр-манипулятивов как средствам активизации эмоциональной памяти. Основу игр составляют структурно-функциональные модели – грамматические манипулятивы «MASP». Аббревиатура MASP складывается с первых букв английских слов: model (модель), algorithm (алгоритм), speech pattern (речевой образец). Сочетание «речевой образец-модель-алгоритм» является максимально эксплицитным и соответствует полной ориентировочной основе действия (П. Я. Гальперин). Манипулятивы представляют собой комбинированный тип учебной информации, т. е. как модель манипулятивы содержат в явном виде четкий алгоритм выполнения грамматических операций и речевой образец. Грамматические манипулятивы «MASP» разработаны для формирования и автоматизации англоязычных грамматических навыков. В данной работе рассматриваются игры-манипулятивы «MASP-Tenses», предназначенные для обучения английским временам и структуре английского предложения. Теоретические основы игр составляют базовые положения теории поэтапного формирования умственных действий и принцип наглядности в соотношении с требованием материализации действия. Согласно теории поэтапного формирования умственных действий для выполнения грамматических операций решающее значение имеет формирование ориентировочной основы действий по выявлению структурных отношений вербального текста. Именно структурные отношения наиболее адекватно выражают лингвистическую специфику изучаемого языка. Негативные аффективные характеристики учащихся, в частности тревожность и неуверенность, связаны именно с недостаточностью ориентировки. Владение иностранным языком предъявляет достаточно высокие требования к организации внимания и воли учащихся. Наиболее «эмоционально-благоприятной» формой презентации структурных отношений языковых явлений являются манипулятивы, которые обеспечивают полную ориентировочную основу учащихся в процессе выполнения грамматических действий. Однако, снизить уровень тревожности учащихся до оптимального и соответственно сформировать у учащихся чувство уверенности на уроках

английского языка возможно только, используя дополнительный дидактический материал, который отражает функционирование грамматического материала в речевой деятельности и способствует быстрому сокращению ориентировочной части грамматического действия.

*Ключевые слова:* теория поэтапного формирования умственных действий и понятий, грамматические навыки, структурно-функциональные модели, грамматические манипулятивы, эмоциональная память.

*Центральною проблемою засвоєння граматичної структури мови є проблема формування граматичних операцій і дій, що обслуговують мовленнєву діяльність на основі засвоєння системи граматичних уявлень і понять.*

*М. М. Гохлернер (Поэтапное формирование грамматических механизмов речи на иностранном (немецком) языке, 1972)*

## **Вступ**

Розробка та застосування моделей у процесі навчання іноземній мові налічує вісімдесятирічну історію, починаючи ще з підстановчих таблиць, укладених Г. Пальмером. Однак, слід зауважити, що сучасні структурно-функціональні моделі, що використовують у практиці навчання мови здебільшого, не відповідають головним вимогам, що висувуються до правил педагогічної граматики (Черноватый 1992), і мають ряд недоліків (Гордієнко-Митрофанова 2006), серед яких, зокрема, досить високий рівень абстракції. Внаслідок чого, вони вимагають чітких вказівок щодо послідовності операцій, необхідних для виконання відповідної граматичної дії, а це не може гарантувати безпомилковості її виконання й тим самим викликає в учнів почуття невпевненості у правильності своїх відповідей і незадоволеністю собою, що призводить до підвищення рівня тривожності. Маніпуляції з такими структурно-функціональними моделями зводяться до примітивних перекладань карток учнями, що спричиняє також швидку стомлюваність учнів. Отже, негативні емоції, що викликані почуттями невпевненості, незадоволеністю, стомленістю й станом тривожності впливають на навчальну-пізнавальну мотивацію й академічну успішність учнів. Іноземна мова як навчальний предмет накладає специфічний відбиток на значущість психічних пізнавальних процесів учнів й важливе значення мають саме позитивні емоції, які виникають під час його вивчення (Карпов 1950).

Альтернативою сучасним структурно-функціональним моделям є граматичні маніпулятиви, розроблені І. В. Гордієнко-Митрофановою (Гордієнко-Митрофанова 2006).

Статтю присвячено виявленню психолінгвістичних особливостей граматичних маніпулятивів як засобів активізації емоційної пам'яті.

## **Методи дослідження**

Для розв'язання сформульованої проблеми застосовано теоретико-методологічний аналіз лінгвістичних та психологічних підходів до дослідження проблеми формування іншомовних граматичних навичок; спостереження й аналіз процесу засвоєння граматичних явищ під час впровадження певної методики

найкращими вчителями міста Харкова (робота творчої групи вчителів при Харківській академії неперервної освіти 2012-2014 рр.); спостереження й бесіди з окремими учнями.

### **Процедура дослідження**

Аналіз граматичних маніпулятивів як засобів активізації емоційної пам'яті здійснено в контексті демонстрації фрагменту зразку уроку англійської мови з використанням маніпулятивів MASP-Tenses. Абревіатура MASP складається з перших літер англійських слів: model (модель), algorithm (алгоритм), speech pattern (мовний зразок). Граматичні маніпулятиви MASP-Tenses, створені для навчання часових форм англійського дієслова (tenses) та засвоєння структури англійського речення. Граматичні маніпулятиви забезпечують повну орієнтувальну основу граматичних дій та мають у матеріалізованій формі механізм побудови граматичних конструкцій. Маніпулятиви MASP-Tenses розроблено трьох типів: MASP-● – для побудови стверджувальних речень; MASP-not – для побудови заперечних речень; MASP-?– для побудови питальних речень. Структура граматичних маніпулятивів MASP-Tenses та всі можливі маніпуляції з ним докладно описано в навчально-методичному посібнику «Граматичні маніпулятиви: Грай та вчи англійську» (Книга для вчителя) (Гордієнко 2006).

Для ефективної реалізації ігор-маніпулятивів MASP-Tenses у навчальному процесі було розроблено також комплекс тренувальних вправ Classroom MASP-Activities (Гордієнко 2006). Нижче наведено вправу *Activity-2B: Building Techniques. Sentences*.

### **Фрагмент зразка уроку англійської мови з використанням маніпулятивів MASP-Tenses.**

Час: близько 7-10 хвилин, на початку – 15-20. Вік 8-10 років.

Учитель розподіляє клас на четвірки й пропонує учням-гравцям побудувати чотири речення за допомогою граматичних маніпулятивів та додаткового наочного матеріалу.

Ігри-маніпулятиви узгоджуються з базовими положеннями випереджального навчання, навіть восьмирічні діти не мають труднощів під час побудови й вживання таких граматичних часів як Perfect та Perfect Continuous.

**Крок 1.а.** *Учитель просить кожну четвірку перегорнути картки-малюнки із зображенням часів і перемішати їх (мал. 1). Після цього кожен учень-гравець бере одну з карток-малюнків.*

**Наприклад, перша четвірка:** Маші дісталася картка Mr Continuous, Глібу – Mr Simple, Наташі – Mr Perfect, Саші – Mr Perfect Continuous. На класній гральній дошці також розташовані картки-малюнки граматичних часів.

**Крок 1.б.** *Потім кожна четвірка отримує своє дієслово. Наприклад, першій четвірці дістається дієслово «play». А це означає, що вони повинні скласти чотири речення й «програти» їх перед класом.*

**Пояснення №1. Картки-малюнки «граматичні часи»:** В англійській мові розрізняють чотири групи часових форм дієслова. В запропонованій методиці їх подано в образах живих істот. Так, Continuous (тривалі часи): Mr Continuous – в

образі змія, Simple (неозначені часи): Mr Simple – в образі лиса, Perfect (перфектні або доконані часи) та Perfect Continuous (перфектно-тривалі часи): Mr Perfect і Mr Perfect Continuous – в образах левів (рис. 1). Тим самим використано асоціацію як психологічний механізм запам'ятовування матеріалу. Зображення обрано за активної участі дітей, вони віддзеркалюють характерну рису того або іншого граматичного часу. Досвід застосування цього прийому показав, що коли учням презентували граматичні часи як містерів – Mr Continuous, Mr Simple, Mr Perfect, Mr Perfect Continuous, то навіть маленькі семи-восьмирічні діти не мали проблем із запам'ятовуванням назв граматичних часів, тому що для них це звичайні власні імена. Під час першої презентації граматичних часів як містерів діти посміхаються, уважно розглядають їх, звертають увагу на відмінності між ними. Задають такі питання: «Чому Mr Perfect та Mr Perfect Continuous однакові? Обидва – леви». «А чому Mr PerfectContinuous зображений з пісковим годинником?». «А чому тільки Mr Simple, зображений з літерами?». На останнє запитання, вчитель відповідає, що для Simple зображення лиса обрано не випадково. Лис – хитрий звір, а час, показаний у його образі, теж не такий вже й простий: складаючи речення в цьому часі, необхідно чітко знати в яких випадках вживати допоміжне дієслово, а в яких – ні, коли приєднувати закінчення, а коли – ні.



Mr Continuous



Mr Simple



Mr Perfect



Mr PerfectContinuous

Рис. 1. Картки-малюнки «граматичні часи»

**Крок 2.** Кожен учень-гравець, визначившись із граматичним часом (містером) і дієсловом, обирає картку-ідентифікатор і відповідно *time-expression*. У кожній четвірки на парті лежить набір-карток-ідентифікаторів (рис. 2).

На класній гральній дошці також розташовані картки-ідентифікатори в збільшеному вигляді.

Учні кожне речення співвідносять з картокою-ідентифікатором (рис. 2), обираючи при цьому типовий вираз (*time-expressions*): картка №1 – типовий вираз *now*; картка №2 – *everyday*; картка №3 – *3 times today*; картка №4 – *for 3 hours*. Усі типові вирази, які вчитель вже надав учням, записані на зворотній стороні карток-ідентифікаторів.

У нашому випадку Машиа (з MrContinuous) обирає картку №1, Гліб (з MrSimple) – картку №2, Наталка (з MrPerfect) – картку №3, Сашко (з MrPerfectContinuous) – картку №4.

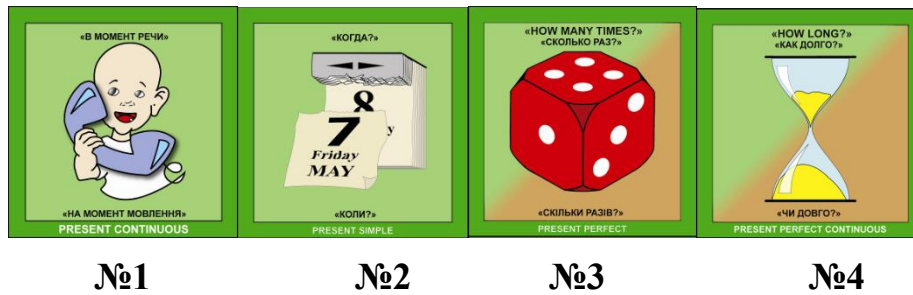


Рис. 2. Картки-ідентифікатори «Present Tenses»

**Пояснення №2. Картки-ідентифікатори:** Карткам-ідентифікаторам відводиться одне з основних місць у грі MASP-Tenses, оскільки головним у презентації граматичного матеріалу є показ функціонування його в мовленнєвій діяльності (з боку вчителя) й усвідомлення функціональних і формальних особливостей даного матеріалу (з боку учнів).

Картки-ідентифікатори відіграють роль матеріалізованої комунікативної матриці – матриці «розпізнавання ситуації та її зв'язку з відповідною структурою» (Черноватий 2000:152), яка базується за принципом наочно-дійового мислення й відповідає вимогам щодо ефективного формування іншомовних граматичних навичок: орієнтувальної здатності та адекватності.

На кожній картці зображено малюнок, що асоціативно пов'язує його з конкретним випадком вживання того або іншого граматичного часу. Крім того, кожна картка супроводжується типовим виразом; унизу на картці зазначено час (Present Simple, Past Continuous, Future Perfect тощо). Картки-ідентифікатори теперішнього часу мають зелений колір, майбутнього – блакитний, минулого – коричневий. Таким чином, кольорова гама відповідає колірному ряду карток, з яких складаються граматичні маніпулятиви MASP-Tenses, тобто картки маніпулятивів майбутнього часу також пофарбовано в блакитний колір, теперішнього – в зелений, минулого – в коричневий.

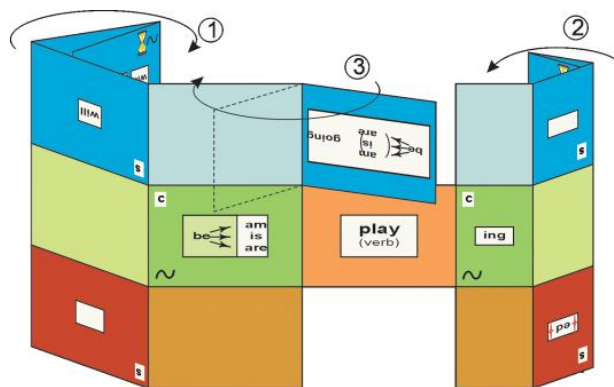
Під час побудови речень учитель повинен кожного разу зосереджувати увагу учнів на картках-ідентифікаторах і типових виразах (time-expressions). Це забезпечить тверде засвоєння граматичної форми разом з її функцією.

Діти під час роботи з картками-ідентифікаторами відчувають впевненість щодо ідентифікації часу й вживання типових виразів (time-expressions).

Учні можуть самі генерувати образи або модифікувати запропоновані у випадках, коли під час презентації карток вони не приймають ніяку з них через те, що ці картки викликають або ускладнення, або нерозуміння. В цьому разі корисно прислухатися до думок учнів.

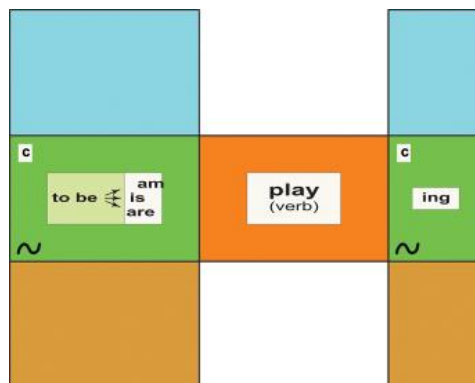
**Крок 3.** Потім кожен учень-гравець бере свій маніпулятив і ставить дієслово «play» у відповідному часі. Наприклад, Маша, виконує такі операції із маніпулятивом, щоб побудувати стверджувальну форму дієслова в Present Continuous Tense (у цьому прикладі структуру *is playing*), рис. 3.а:

1. Згортає за стрілкою годинника (від себе) три лівих стовпчики маніпулятива.
2. Згортає проти стрілки годинника (від себе) три правих стовпчики маніпулятива.
3. Загибає картку, розташовану над карткою «play (verb)», на згорнуті ліві стовпчики маніпулятива.



**Рис. 3.а.** Схема побудови стверджувальної форми дієслова в *Present Continuous Tenses*

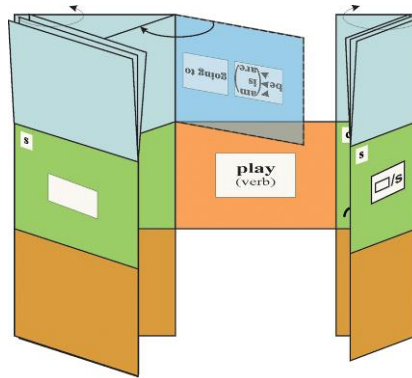
У результаті виконаних операцій маніпулятив набуває вигляду, показаного на рис. 3.б. На картках лівого й правого стовпчиків мають співпадати літери в лівому верхньому кутку (в наведеному прикладі – літера С).



**Рис. 3.б.** Структура стверджувальної форми дієслова в *Present Continuous Tense*

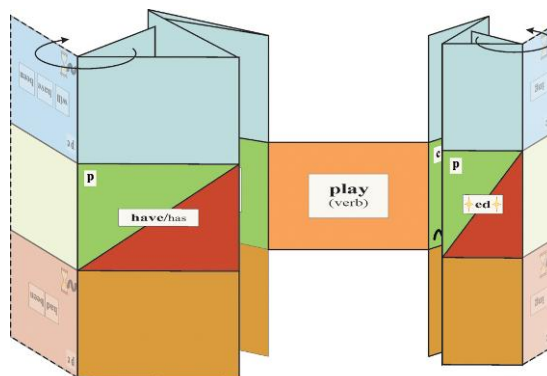
Таким чином, одержано структуру стверджувальної форми дієслова в *Present Continuous Tense* (verb-forms of the *Present Continuous Tense Affirmative*). У загальній формі вона має такий вигляд: ліворуч від дієслова (картка «play (verb)») знаходиться допоміжне дієслово *be* (*am/is/are*), а праворуч – закінчення *-ing*.

Гліб щоб побудувати дієслова в *Present Simple* згортає проти годинникової стрілки спочатку три лівих стовпчики (*auxiliary verbs*), а потім – за стрілкою (до себе) три правих стовпчики (*endings*) (рис. 4).



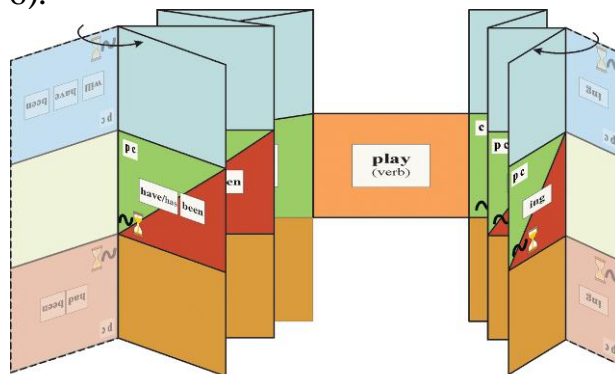
**Рис. 4.** *Схема побудови стверджувальної форми дієслова в Present Simple*

Наташа щоб побудувати дієслова в Present Perfect спочатку загибає назовні (від себе) крайній лівий стовпчик (auxiliary verbs) й складає гармошкою три стовпчики, що залишилися, так, щоб лицьова частина лівого третього стовпчика була звернена до неї, а потім загибає назовні (від себе) крайній правий стовпчик (endings) і скласти гармошкою три правих стовпчики, що залишилися, так, щоб лицьова частина правого третього стовпчика була звернена до неї (рис. 5).



**Рис. 5.** *Схема побудови стверджувальної форми дієслова в Present Perfect*

Саша, щоб побудувати форму дієслова в Present Perfect Continuous, спочатку загибає всередину (до себе) крайній лівий стовпчик (auxiliary verbs) і складає гармошкою три стовпчики, що залишилися, так, щоб лицьова частина лівого третього стовпчика була звернена до нього, а потім загибає всередину (до себе) крайній правий стовпчик (endings) і скласти гармошкою три правих стовпчики, що залишилися, так, щоб лицьова частина правого третього стовпчика була також звернена до нього (рис. 6).



**Рис. 6.** *Схема побудови стверджувальної форми дієслова в Present Perfect Continuous*



**Пояснення №3. Граматичні маніпулятиви MASP-Tenses:**

Граматичними маніпулятиви, структурно-функціональні моделі, складають головну частину технології. MASP-Tenses складається з 26 рухомих прямокутних елементів – карток (мал. 3). Ліворуч від центральної картки “play (verb)” розташовано картки допоміжних дієслів (auxiliary verbs) відповідних груп часів: Continuous, Simple, Perfect і Perfect Continuous. Праворуч від картки “play (verb)” – закінчення (endings) відповідних груп часів.

Рядки й стовпчики маніпулятива утворюють так звану матрицю. За її допомогою, завдяки обумовленим структурою маніпулятива просторовим комбінаціям, які складають його елементи-картки, вирішується проблема розрізнення, з одного боку, часу як теперішнього, майбутнього та минулого, а з іншого – безпосередньо груп граматичних часів. Рядки матриці відповідають Future Tenses, Present Tenses, Past Tenses, а стовпці – Continuous, Simple, Perfect, Perfect Continuous. Верхній рядок складається з карток блакитного кольору (майбутній час), середній – зеленого (теперішній час), нижній – коричневого (минулий час).

Колірний код карток маніпулятивів MASP-Tenses підсилює сприймання учнями граматичних категорій. Учні-гравці навчаються за допомогою маніпулятивів асоціативно сприймати час і відповідний йому колірний код.

Рухомі елементи-картки граматичних маніпулятивів MASP-Tenses дозволяють відобразити в динаміці структурні перетворення дієслівних форм, розкриваючи тим самим механізм їхнього утворення.

Просторові маніпуляції з граматичним маніпулятивом дозволяють, не напружуючи механічну пам'ять учнів, запам'ятати правила побудови дієслівних форм. Порядок маніпуляцій з граматичним маніпулятивом задає сам алгоритм побудови структури дієслова в граматичних часах: перед дієсловом (основою інфінітива) ставлять допоміжне дієслово, а до основи інфінітива приєднують закінчення.

Маніпулятиви забезпечують безпомилковість і швидкість виконання граматичних дій, а також закріплення граматичних конструкцій за допомогою знаково-символьного контролю. Так, правильно побудованій формі дієслова відповідають певна конфігурація маніпулятива, колірний код і символічне позначення, а відібраному мовленнєвому зразку – картка-ідентифікатор.

**Крок 4.** Після того як кожен член четвірки побудував усі речення, команда піднімає руки й виходить до дошки.

*Наприклад, перша четвірка демонструє й читає вголос свої речення.*

*Першою виходить Маша. Дівчинка, граючи з м'ячем, промовляє: I am playing ball now. Потім виходить Гліб і бере м'яч у Маші, промовляє: I play ball every day. Після цього виходить Наталя, бере м'яч у Гліба й показує на пальцях три, промовляє: I have played ball 3 times today. Далі перед класом з'являється Саша, він має дуже стомлений вигляд, він ледве-ледве волочить ноги. Хлопчик бере м'яч у Наталі й чітко, але знесило промовляє: I have been playing ball for 3 hours.*

Під час демонстрації речень учитель показує класу маніпулятиви учнів-гравців із відповідними дієслівними формами.

Усі ці дії учні-гравці проробляють у швидкому темпі команда за командою. На гру відводиться не більше десяти хвилин. При цьому гра охоплює всіх учнів, а це означає, що, по-перше, мовленнєві зразки, які максимально спрощені у структурному відношенні, подаються у великому обсязі, й, таким чином, діти з легкістю усвідомлюють інваріант, який лежить у їх основі. По-друге, було помічено, що, якщо мовленнєві зразки забезпечують зорове сприймання предмета комунікації (це може бути й малюнок) або можливість реалізації відповідних мовленнєвих актів на основі даного зразка (див. крок 4), то подані мовленнєві зразки стимулюють потребу в учнів у комунікації. А саме в цьому основне призначення останніх.

При цьому варто відзначити, що важливу роль грає смислове навантаження мовленнєвих зразків.

Опрацювання маніпулятивів вимагає виконання цілої низки вправ мовного характеру. На цьому етапі метою дії є, власне спосіб, тому граматичні операції здійснюються у розгорнутій формі на «простому» мовному матеріалі. Розглянемо, наприклад, один з найскладніших випадків вживання Present Continuous – ситуацій та станів, що змінюються. Для ілюстрації й засвоєння створено картку №14 («все змінюється»), рисмал. 7. Відпрацьовуючи вживання Present Continuous у цьому випадку, слід підбирати такі речення, які б стимулювали дітей на висловлювання. До таких речень, як *My English is getting better and better*, діти дуже швидко втрачали інтерес, а такі речення, як *The population of the world is rising very fast*, взагалі стомлювали дітей і вони починали відволікатися. Але, якщо вчитель завчасно заготує цікаві ситуації, які будуть ще й проілюстровано, діти з задоволенням їх обговорюватимуть, наприклад: *The cat's eyes are growing larger and larger. My nails are growing very fast. My cat is losing hair (on its tail)*. При цьому засвоюються вирази: *very fast, worse, better, better slowly, better and better, larger and larger, more and more expensive* тощо.

До речі, образ для цієї картки придумала дев'ятирічна дівчинка. Вона разом із батьком зробила фотографію хамелеона в музеї природи й принесла її на заняття з маніпулятивами на голосування. Діти одностайно прийняли запропонований образ.

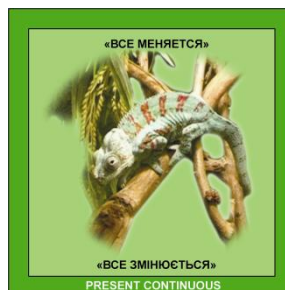


Рис. 7. Картка №14 «все змінюється»

У зв'язку з чим, виникає проблема розробки комплексу мовленнєвих зразків, які, з одного боку, повинні мати максимальну структурну спрощеність, а, з іншого боку, їх смислове навантаження повинне стимулювати учнів, як до реалізації відповідних мовленнєвих актів, так і до комунікації.

### **Обговорення результатів**

Розвивальний ігровий комплекс, що створений на основі граматичних маніпулятивів, спрямований на активізацію модально-специфічних та мотиваційних ресурсів пізнавального процесу за рахунок залучення моторної та емоційної пам'яті.

Спостереження за учнями під час уроків і бесіди після занять, засвідчують, що формальне засвоєння учбової інформації, тобто «без емоційне переживання матеріалу», домінування в учнів мотиву повинності або особистісно-престижної мотивації, надмірне орієнтування на оцінку, призводить до швидкого забування матеріалу.

Емоційна пам'ять фіксує й тривалий час зберігає емоційні образи пережитих подій. Позитивні емоції стимулюють навчально-пізнавальні процеси, в той час як негативні переживання стають часто важкою переборною перешкодою між предметом і/або вчителем і школярем.

Запропонований розвивальний ігровий комплекс формує позитивні емоції до навчального матеріалу, наповнює його особистісним смислом і глибиною. Почуття впевненості як внутрішнє відчуття своїх можливостей і правоти (стосовно відповідей, правильності виконання, зокрема, граматичних дій тощо) стимулює потребу в комунікації й тим самим сприяє формуванню адекватної самооцінки.

Переживання школярами почуття задоволення від своїх досягнень на уроках сприяє формуванню стійкого інтересу до змісту навчальної діяльності й набуванню знань.

Оптимальний рівень тривожності учнів на уроках англійської мови підтримується духом суперництва – командними іграми.

### **Висновки**

Найбільш «емоційно-сприятливою» формою презентації структурних відношень мовних явищ є маніпулятиви, які забезпечують повну орієнтувальну основу в процесі виконання граматичних дій. Однак, понизити рівень тривожності учнів до оптимального й таким чином сформуванню в учнів почуття впевненості на уроках англійської мови можливо тільки лише, використовуючи додатковий дидактичний супровід (у грі «MASP-Tenses» – це картки-ідентифікатори, ілюстративний матеріал, комплекс тренувальних вправ Classroom MASP-Activities і мовленнєві зразки), що подається в ігровій формі. Додатковий дидактичний супровід має відображати функціонування граматичного матеріалу в мовленнєвій діяльності, сприяти швидкому скороченню орієнтувальної частини граматичної дії й стимулювати потребу в комунікації.

Результати дослідження висувають для подальшого вивчення цілу низку лінгвістичних, психологічних і методичних проблем, пов'язаних з навчанням іноземному мовленню школярів. Важливою проблемою є формулювання вимог до мовленнєвих зразків під час використання граматичних маніпулятивів.

## Література

### References

1. Chernovaty, L. N. (1992). *Psiholingvisticheskie Osnovy Teorii Pedagogicheskoy Grammatiki [Psycholinguistic Foundations of the Theory of Pedagogical Grammar]*. Kharkiv: Osnova.
2. Hordiyenko-Mytrofanova, I. V. (2006). *Teoretychni ta metodychni osnovy pobudovy ihrovoyi manipulyatyvnoyi pedahohichnoyi tekhnolohiyi ITOOD MARO [Theoretical and methodological building foundations of the game-playing manipulative pedagogical technology MASP]*. Kharkiv: Maidan.
3. Karpov, I. V. (1950) *Psihologicheskaya Harakteristika Processa Ponimaniya i Perevoda Uchashchimisya Inostrannyh Tekstov [Psycholinguistic Characteristics of the Process of Understanding and Translation of Foreign Texts by Students]. Teoriya i Metodika Uchebnogo Perevoda [Theory and Methods of Training Translation]*, (pp.19–80). Moscow: Academy of Pedagogical Sciences of the Russian Soviet Federative Socialist Republic.
4. Hordiyenko-Mytrofanova, I. (2006). *Hramatychni Transformery: Hray ta Vchy Anhliys'ku: Knyha dlya Vchytelia [Grammar Transformers: Play and Learn English: Teacher's Book]*. Kyiv: Milenium.
5. Chernovaty, L. N. (2000) *Osnovy teorii pedagogicheskoy grammatiki inostrannogo yazyka [Fundamentals of the theory of pedagogical grammar of a foreign language]* (Unpublished doctoral dissertation). Vasyl Karazin Kharkiv National University, Ukraine.
6. Hordiyenko-Mytrofanova, I. V. (2013) *Psykholoho-pedahohichni peredumovy rozvytku ihrotekhnichnoyi kompetentnosti sukupnoho subyekta navchal'no-ihrovoyi diyal'nosti vchytelya [Psychological and pedagogical preconditions for the development of game-playing competence of the combined subject of educationally oriented playing activity]*. Unpublished Ph.D. dissertation. Hryhoriy Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University.
7. Gokhlerner, M. M. (1968) *Poetapnoe formirovanie grammaticheskikh mekhanizmov rechi na inostrannom (nemetskom) yazyke [Planned stage-by-stage formation of grammar mechanisms of speech within foreign (German) language]*. Dissertation Abstract. Moscow: Lomonosov Moscow State University.

**Diana Kalishchuk**

Lesya Ukrainka Eastern European National University, Ukraine

diana\_kalischuk@ukr.net

## THE STRATEGY OF NEGATIVE REPRESENTATION OF “OTHERS” IN POLITICAL DISCOURSE: TACTICS OF IMPLEMENTATION

*Received September, 28, 2014; Revised October, 5, 2014; Accepted October, 8, 2014*

**Abstract.** The article deals with the analysis of the strategy of negative presentation of “others” as local strategy within the global discourse strategy. The strategy of influence is considered to be the global strategy of political discourse. Persuasiveness is considered to be a universal property of political discourse and it manifests itself in form of speech manipulation. Political manipulation is treated as specific type of influence. The author interprets manipulation as peculiar communicative speech strategy, to realize which the speaker chooses certain methods and tactics and selects certain language means. The most common local strategies are the