

*“Боюсь, я тогда утратил терпение, так желал я обратить тебя в свою веру” [11].*

As the last example shows, conceptually charged *“обратить в свою веру”* is used for translation of neutral *“persuade”* of the original.

Thus, each translation into the Russian language has its advantages and drawbacks, but none of them is admitted to be perfect [1] – A.Muravyev and V.Kistyakovsky tried to adapt the original to the Russian culture, but took undue freedoms with the text; the translations by V.Matorina, N.Grigoryeva and V.Grushetsky preserve the author’s style and archaic atmosphere, but abridge the original text very much [6]; the so-called “academical translation” [1] by M.Kamenkovich and V.Karrik is provided by extensive and elaborated comments, but contains the translators’ own ideas and implications; the first “samizdat” publication by Z.Bobyry’ is a liberal retelling. In his book “Tolkien Through Russian Eyes” Mark Hooker, an American researcher from Indiana University, asserts that “Tolkien is still waiting for his Russian translator” [6]. T. Shippey states, that the basic difficulty in translating Tolkien’s texts consists in their being “auto-precedented”: creating his own unique “derived” world, the author elaborates artificial languages, actively uses traditional mythological plots and images, weaving already existing mythologemes into new contexts, without ever making direct references to the sources though [7].

Meanwhile, the history of Ukrainian translations of J.R.R. Tolkien’s works has just commenced. The first Ukrainian licenced edition of “The Lord of the Rings” by O.Feshovets’ came out in 2006. The translation has already received wide acclaim, but hasn’t been investigated yet [3]. That is why I am going to analyze this work in my further research and try to find out what translation strategies are applied by O.Feshovets’, the ways of their realization as well as their relevance in the sense of adequate rendering of the original text.

#### References

1. Семенова Н. “Властелин Колец” в зеркале русских переводов // <http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/ugolok/semenova.shtml>.
2. Трауберг Н.Л. О первых толкинистах в СССР // <http://eressea.ru/tavern7/003-0065.shtml>.
3. Третьякова Е. О переводах Толкиена, или “выбор цели” // [http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/manuscr/tr\\_oref.shtml](http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/manuscr/tr_oref.shtml).
4. Beowulf // <http://www.gutenberg.org/etext/981>.
5. Carpenter H. The Letters of J.R.R. Tolkien. – L.: George Allen & Unwin, 1981.
6. Hooker M. Tolkien Through Russian Eyes. – L.: HarperCollins Publishers, 2003.
7. Shippey T.A. The road to Middle-earth. – L., 1992.
8. Spacks P.M. Power and Meaning in “The Lord of the Rings” // Tolkien and the critics. – L., 1968. – P. 81-99.

#### Sources of Data

9. Толкиен Дж.Р.Р. Властелин Колец / Пер. с англ. Н.Григорьевой, В.Грушецкого. М.: Издатель, 1993.
10. Толкиен Дж.Р.Р. Властелин Колец / Пер. с англ. В. Муравьева, А. Кистяковского. – М.: Радуга, 1992.
11. Толкин Дж.Р.Р. Властелин Колец / Пер. с англ. М. Каменкович, В. Каррика. – М.: Терра, 1995.
12. Толкин Дж.Р.Р. Хоббит, или Туда и обратно. Сказочная повесть / Пер. с англ. Н. Рахмановой. – М., Дет. Лит., 1976.
13. Толкин Дж.Р.Р. Хоббит, или Туда и Обратно / Пер. с англ В. Маториной. – М.: Амур, 1990.
14. Tolkien, J.R.R. The Hobbit or There and back Again. – L.: Harper Collins Publishers, 1978.
15. Tolkien J.R.R. The Lord of the Rings // <http://gutenberg.net.au>.

*Ємченко Т.А.*

*Харківський гуманітарно-педагогічний інститут  
Науковий керівник – викл. Пікалова А.О.*

#### Технологія використання ігрових ситуацій на заняттях з англійської мови

Оволодіння лексичним і граматичним матеріалом є однією з умов переходу до активної мовної діяльності, що становить мету вивчення іноземної мови. Ігри на закріплення лексичних одиниць можуть використовуватися протягом усього курсу навчання англійської мови, оскільки постійно присутня потреба в поповненні активного та пасивного словників дітей. Гра може бути використана на будь-якому етапі заняття: під час подання нового матеріалу, його закріплення, під час активного

відпочинку як зміна форми діяльності і навіть в період релаксації перед перевіркою засвоєння матеріалу. Мета ігрових моментів полягає в тому, щоб навчити учнів використовувати його, відтворити природну ситуацію для використання того чи іншого лексичного матеріалу [3, с. 23].

Виділяють такі переваги використання рольової гри в класі:

1. За допомогою рольової гри в клас можуть бути привнесені різноманітні форми досвіду; можуть використатися різні функції, структури, великий обсяг лексичного матеріалу. Рольова гра може перевершити можливості парної й групової діяльності, тренувати учнів в умінні говорити в різних ситуаціях на будь-яку тему.

2. Рольова гра ставить учнів у ситуації, в яких їм потрібно використовувати й розвивати такі мовні форми, які необхідні для формування і розвитку соціальних взаємин.

3. Рольова гра надає сором'язливим, невпевненим у собі учням "маску", за якою вони можуть сховатися. Діти зазнають суттєвих труднощів, коли основний наголос у навчанні робиться на особистість учнів. У рольовій грі такі діти звільняються від тривоги і страху, оскільки їхня відповідальність переноситься на образ-"маску".

4. Перевага використання рольової гри полягає в тому, що вона збагачує дітей позитивними емоціями. Як тільки учні починають розуміти, що саме від них потрібно, вони із задоволенням дають волю своїй уяві. Оскільки це заняття їм подобається, то навчальний матеріал засвоюється набагато ефективніше.

5. Рольова гра передбачає цілу гаму технологій (наприклад: комунікативну технологію, що розвиває мовну швидкість учнів, сприяє взаємодії в класі й підвищує мотивацію).

Рольова гра належить до категорій технології навчання мови. Процес навчання гри складається з декількох фаз: фаза презентації, фаза напізнання, фаза закріплення. Рольова гра придатна для кожного виду роботи з мовою (відпрацювання граматичних структур, лексики, вивчення функцій, інтонаційних моделей), це також використання потрібного слова вчасно і доречно. Мовлення дітей у реальних умовах спілкування завжди емоційно забарвлене. Саме така емоційність, як правило, відсутня на заняттях; діти відтворюють заучений матеріал, відповідають на запитання вчителя чи своїх товаришів і самі ставлять запитання, знаючи наперед, які відповіді почують. Тому запровадження емоційних ігор на заняттях з англійської мови мають неабияке значення [2, с. 24].

Гру можна використовувати як ситуативно-варіативну вправу, де існує можливість для багаторазового повторення зразка або граматичної моделі в умовах, максимально наближених до реальної ситуації, в якій те чи інше мовне явище буде використане [4, с. 66]. Необхідно виокремити основні моменти, на які варто звернути увагу при організації рольової гри:

- при організації рольової гри варто починати завжди з парної, а не групової роботи;
- на початкових етапах варто організувати короткі види діяльності, які поступово привчать учнів до рольової гри;
- рольова гра повинна бути розрахована на різноманітні типи учнів;
- учні повинні розуміти ситуацію й те, що написано в рольовій картці перед початком гри;
- учителям варто бути дуже тактовним;
- не слід використовувати складну рольову гру, яка потребує емоційного перевантаження, поки учні не звикнуть до цього виду діяльності;
- необхідно продумати наступні види діяльності для тих груп або пар, які закінчують виконання завдання раніше інших;
- необхідно обов'язково встановити точний ліміт часу.

Наведемо деякі приклади рольових ігор для молодшого шкільного віку та середнього і старшого шкільного віку, а також технології їх проведення. Мета кожної гри – закріплення лексичного, граматичного, фонетичного матеріалу та тренування непідготовленого мовлення учнів.

а) для молодшого шкільного віку

1. Гра "Greeting": вчитель роздає дітям бджілки (картки) з іменами англійських дітей. Діти представляються від імені свого героя, наприклад: *Hello! My name is Jane. I am from England. Nice to meet you!* Можливий інший варіант вітання.

2. Гра "Good morning, Michael!": один із дітей виходить до столу вчителя й стає спиною до класу. Учитель жестом вказує на одного із учнів, який має привітатись: *"Good morning, Michael!"* Учень, що стоїть біля дошки, повинен пізнати по голосу того, хто з ним привітався, і відповісти, наприклад, *"Good morning, Lena!"* Якщо він не здогадується, то він продовжує гру в тій же якості, а якщо вгадав – то повертається на своє місце, після чого до дошки виходить інший учень.

3. Рухлива гра "Animal Hunt": а) один із дітей обирає роль мисливця; інші виступають у ролі

різних тварин (учитель таємно повідомляє кожному з них назву тварини). Однакове слово може бути дано декільком дітям, тобто буде кілька ведмедів, зайців, вовків тощо. У двох протилежних кутах залу відзначені крейдою (або якимось по-іншому) загонами. Тварини збираються в одному загоні, мисливець знаходиться недалеко від нього. Він викрикує англійською назву якої-небудь тварини. Гравці, що одержали ці назви, повинні перебігти з одного загону в інший. Завдання мисливця – спіймати одного з них. Дитина, яку впіймали, стає мисливцем, і гра триває; б) обирається ведучий, що зображує яку-небудь тварину, наприклад, кролика. Він імітує рухи, характерні для цієї тварини, наприклад, підстрибує. Інші діти намагаються вгадати, яку тварину він зображує. Наприклад: “*Are you a cat?*” – “*No, I am not*”. Той, хто вгадав стає ведучим.

*б) для середнього і старшого шкільного віку*

1. Гра “Our excursion”: ця рольова гра представлена у формі екскурсії. Клас ділиться на дві групи: екскурсводи та відвідувачі. Учні з першої групи вдома повинні намалювати малюнки й підготувати невеличку розповідь за ними. Учні з другої групи повинні поставити запитання екскурсводам.

2. Гра “At the shop”: вчитель пропонує учням одну картку на двох. На цій картці написано завдання, наприклад, подано діалог, який треба доповнити чи вставити потрібні слова. Після його заповнення, учні біля дошки розігрують цей діалог.

*Приклад діалогу:*

Lena has bought the potatoes and bread which her mother asked to buy. They are in her shopping-bag. Now she is at the milk and butter department. She tells the shop-girl what she wants.

L: Is there any milk in packets?

G: Yes, a half-litre packet costs ...

L: One packet, please.

G: Anything else?

L: Yes, ..... grammes of butter.

G: That's will be ..... grivnias.

L: That will be all. How much will it be?

G: That will be.....

L: Here is ..... Thank you.

G: You are welcome.

3. Гра “Right order”: вчитель ділить клас на міні-групи чи пари і роздає картки із частинами тексту. Можна роздати картки кожному із учнів. Гравці читають уривки зі словником і описують їх зміст своїми словами в двох – трьох реченнях. Після цього всі збираються в одну групу, по черзі зачитують резюме свого тексту і розташовують його частини у хронологічному порядку. Коли все готово, учні по черзі розповідають історію своїми словами. У випадку помилки вчитель сам відтворює хронологію тексту.

Запропоновані види рольових ігор були апробовані під час проходження педагогічної практики в Харківській спеціалізованій школі №119.

Наведені технології навчання учнів іноземної мови – лише невелика частина усіх варіативних складників навчально-виховного процесу. Проте доведеним є той факт, що у грі діти швидше запам'ятовують навчальну інформацію, і цією здатністю їхньої пам'яті потрібно користуватися, адже виховання і навчання гармонійно розвиненої особистості було й залишається основним завданням педагога.

### **Література**

1. Гальскова Н.Д., Глухарева Е.А. Раннее обучение иностранным языкам // Иностранные языки в школе. – 1991. – №1. – С. 98-91.

2. Слободянюк В.А. Нетрадиційні форми навчання іноземної мови на початковому етапі // Англійська мова та література. – 2006. – №14. – С.12-24.

3. Чепурна М.В. Рольова гра – один з основних засобів особистісно-зорієнтованого навчання // Англійська мова та література. – 2006. – №22-23. – С. 17-27.

4. Шарафутдинова Т.М. Игровые приёмы обучения грамматике английского языка на начальном этапе // Иностранные языки в школе. – 2006. – №3 + прил. – С.64-68.