

ЛІТЕРАТУРА

1. Гладка В. А. Поняття «неологізм» у світлі сучасних лінгвістичних парадигм. Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Сер. : Філологічна. 2009. Вип. 11. С. 170–177.
2. Зацний Ю. А. Іншомовні запозичення як засоби поповнення інноваційного словникового фонду сучасної англійської мови : монографія. Запоріжжя : Запорізький національний університет, 2000. 379 с.
3. Зацний Ю. А. Шляхи і способи збагачення сучасної розмовної лексики англійської мови. Нова філологія : збірник наукових праць. Запоріжжя : Запорізький національний університет, 2009. № 34. С. 189–195.
4. Малявін А. Семантичні зрушення значення умови як мовний засіб концептуалізації знань. URL: <http://litmisto.org.ua/?p=8695>

Драган С. Р.

група мСОАМ–11 (Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка)
Науковий керівник – канд. філол. наук, доцент Ладика О. В.

THE IMPORTANCE OF ROLE-PLAYING GAMES IN THE PROCESS OF TEACHING ENGLISH

In the modern world, one of the most productive methods of interactive learning is role-playing. According to J. Harmer: “Role-plays simulate the real world ..., but the students are given particular roles – they are told who they are and often what they think about a certain subject. They have to speak and act from their new character’s point of view” [4, p. 125]. We can see that in role-plays teachers can control what students think while being in a particular role, but how to express thoughts or opinions is up to them. Thus, role-plays are somehow open-ended which gives students more possibilities to express themselves, but at the same time teacher can easily control it. So, they have tremendous potential for the average school, college, or university classroom.

Firstly, by taking on the role of another person and by pretending to feel like, think like, and act like another person, students can act out their true feelings without the risk of punishment. They know they are only acting, and can thus express feelings ordinarily kept hidden. This experience can give rise to greater individual spontaneity and creativity [3, p. 12].

Secondly, students can examine and discuss relatively private issues and problems without anxiety. These problems are not focused on the self. They are attributed to a given role or stereotype. Thus, children can avoid the normal anxiety accompanying the presentation of personal matters that may violate rules and regulations. This experience may result in greater individual insights, into behaviour and a better understanding of the place of rules and standards. Such learning can best be accomplished in a non-judgmental situation where "correct" solutions are not the goal [3, p. 12–13].

Thirdly, by placing themselves in the role of another, students can identify with the real worlds and the imaginations of other children and adults. In this manner, they may begin to understand the effects of their behaviour on others, and they may gain significant information about the motivations for their own and other people's behaviours. In such case, students can begin to develop an elementary but systematic understanding of the science of human relations from repeated experiences and discussions [3, p. 13].

In pedagogics, role-playing games perform the following functions:

- entertainment (this is the main function of the game – to entertain, inspire, arouse interest);
- communicative: mastering the norms of communication;
- self-realization;
- therapeutic: overcoming various difficulties that arise in other types of life activity;

- diagnostic: detection of deviations from normal behaviour, self-knowledge during the game;
- correctional: making positive changes in the structure of personal data indicators;
- interethnic communication: assimilation of the same socio-cultural values for all people;
- socialization: inclusion in the system of social relations, assimilation norms [1, p. 22].

Role-playing helps to make the learning process interesting and exciting. In the game, even a passive child can complete such a task, which is difficult in ordinary life, because there is a certain convention and there is no such cruel assessment that a student experiences from the very first days of training because this is a game. A sense of equality, an atmosphere of passion enables students to overcome stiffness, remove the language barrier, fatigue, reduce anxiety, tension, and a negative attitude to learning activities.

Consequently, the task of the teacher is to find as much as possible pedagogical situations in which the child's desire for active cognitive activity can be realized. The teacher must constantly improve the learning process, which allows children to effectively and efficiently assimilate the educational material. That is why it is so important to use games in foreign language lessons, as they help to communicate, promote the transfer of experience, gain new knowledge, develop child's perception, memory, thinking, imagination, emotions, such traits as collectivism, activity, discipline, observation, attentiveness. In addition to the fact that games have invaluable methodological value, they are simply interesting for both students and teachers.

REFERENCES

1. Куліковська Ю. С. Навчаємось граючись : мовні ігри на уроках інозем. мови. Німецька мова в школі : наук.-метод. журн. 2010. № 1. С. 22.
2. Федак З. В. Місце та роль рольової гри на уроках іноземної мови. Молодь і ринок. 2011. № 7. С. 152.
3. Chesler M., Fox R. Role-playing Methods in the Classroom. Science Research Associates, 1966. P. 12–13
4. Harmer, J., The practice of English language teaching. Harlow: Longman. 2007. P. 125

Єрмоленко К. В.

група Філ–31а (Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія)
Науковий керівник – канд. філос. наук, доцент Слоневська І. Б.

КОЛЬОРОВА КАРТИНА СВІТУ В НОВЕЛАХ ДЖЕКА ЛОНДОНА: «БІЛА ТИША»

Колір завжди мав і має велике значення в житті людини. Це знаходить відображення і в літературі. Колоративна лексика в художньому творі є вираженням думки автора. Вона вказує не тільки на сенсові значення, але й дозволяє проникнути в психологію письменника, зрозуміти його емоційний стан в момент написання твору. Мова Джека Лондона багата, різноманітна, ідіоматична і є дуже цікавим матеріалом для лінгвістичного аналізу.

Колороніми (від лат. color – колір, гр. opima – ім'я), або кольороназви, визначаються як лексеми, денотативним значенням яких є ознака кольору [1]. Феномен кольору є предметом вивчення багатьох фундаментальних наук (природознавства, фізики, астрономії, психології тощо), а останніми роками дослідження колоронімів як прошарку лексики, що відображає сприйняття дійсності певною нацією, дуже поширене в лінгвістиці.

Послуговуючись власним життєвим досвідом, Джек Лондон створив оповідання, в яких тісно переплелися холодна жорстокість неблаганних просторів «білої тиші» з піднесеною темою боротьби особистості за збереження моральної стійкості, щирості людських стосунків в умовах, коли вистояти міг тільки по-справжньому сильний духом. Саме у «Північних оповіданнях» колір бере участь у створенні художнього образу, є одним з