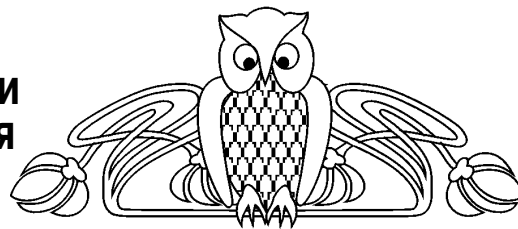




УДК 811.161.1 (072.8)

ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ И ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В РЕЧИ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ ВУЗОВ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ СТУДЕНТОВ



Ю. В. Бульина

Саратовский государственный университет
E-mail: BulinaJV@yandex.ru

В статье рассматривается проблема использования языковой игры преподавателями вузов в общении со студентами. Приведенные в работе выводы основаны на анализе результатов анкетирования, проведенного среди студентов Саратовского государственного университета.

Ключевые слова: речь преподавателей вуза, языковая игра, цели использования языковой игры, мнение студентов.

Expediency and Efficacy of Using Language Game in High School Teachers' Speech from the Students' Point of View

Yu. V. Buljina

The article examines the problem of the use of language game in high school teachers' speech in communication with the students. The conclusions drawn in the article are founded on the analysis of the results of the questionnaire which had been held among the students of Saratov State University.

Key words: high school teachers' speech, language game, the purposes of using language game, students' point of view.

Элемент игры, комического занимает важное место в процессе любого обучения. Усвоение вузовской программы не исключение. Студенты испытывают большие умственные и эмоциональные нагрузки не только в период сессии, но и в течение всего семестра. В ходе каждого занятия для успешного обучения им приходится усваивать большие объемы разнообразной информации, многократно переключаться с одного вида деятельности на другой, концентрироваться на решении различных задач, что приводит к накоплению усталости и постепенно снижает работоспособность. Можно отметить также, что далеко не всегда студенты считают преподаваемый учебный материал, курс, отдельное занятие или выполнение какого-либо задания, поручения интересным и необходимым для себя. Кроме того, эффективность учебного процесса может снижаться, если у студентов не сложились отношения с преподавателем. Типичным примером является случай, когда педагог намеренно чрезмерно отдаляется от учащихся, делая акцент на разнице в социальном статусе. В этой ситуации у студентов нередко пропадает желание вести с таким человеком диалог или вообще вступать в контакт.

Повысить эффективность работы педагога может использование языковой игры.

Данная статья посвящена проблеме употребления преподавателями игровых высказываний в общении со студентами в стенах вуза. Приведенные выводы основаны на анализе результатов анкетирования, проведенного среди студентов СГУ имени Н.Г. Чернышевского в 2009–2010 годах. В опросе приняли участие 398 человек. Задача исследования – выяснить, считают ли студенты уместным применение игровых высказываний преподавателями в общении с учащимися, с какой целью, по мнению студентов, преподаватели вводят в свою речь такие элементы и каких результатов достигают.

В ходе анкетирования респондентам предлагалось ответить на два вопроса: 1) уместно ли использование языковой игры преподавателями в общении со студентами в вузе? 2) если да, то с какой целью преподаватели могут использовать языковую игру?

Приведем несколько ответов студентов¹.

«Да, я считаю уместным, что преподаватели используют языковую игру. Делают они это для того, я считаю, чтобы заинтересовать студентов в своем предмете, и чтобы пара казалась интересной. Чтобы студенты вступали в диалог и поддерживали преподавателя».

«Это вполне нормально. Это разряжает обстановку и поднимает настроение».

«Да, я считаю это уместным. Потому что с помощью их можно разгрузить нагрузку на студентов и можно объяснить сложные вещи более доступным и интересным способом».

«“Лирические отступления” во время занятий – это здорово! Они помогают отвлечься от науки, отдохнуть во время пары».

«Студент видит, что преподаватель такой же обыкновенный человек как и сам студент».

«Языковая игра способствует улучшению взаимопонимания между студентами и преподавателем».

«Преподаватели порой играют может быть они сами нервничают из-за лекции или им самим надоело вести пару».

«Цель разбудить заснувших студентов. Можно еще попробовать так заставить их обратить на себя внимание, вспомнить о присутствии преподавателя».

«Игра помогает когда дело идет к скандалу, но не хочется просто орать друг на друга. И когда преподаватель может не накричать, а посмеяться – это очень хорошо!»



«Когда тебя ругают играя не так обидно».

На основании ответов студентов были выделены и сформулированы несколько целей, для достижения которых преподаватели используют языковую игру: 1) интересное и доступное изложение материала; 2) короткий перерыв в работе, смена вида деятельности; 3) привлечение и удержание внимания аудитории; 4) улучшение настроения участников коммуникации; 5) снятие эмоционального напряжения в общении, сокращение социальной дистанции между преподавателем и студентами; 6) установление контакта с учащимися, приглашение к диалогу; 7) выход из конфликтной ситуации; 8) одна из форм выражения критики; 9) преодоление преподавателем собственного волнения.

Ни в одной из анкет не были указаны все перечисленные варианты, однако в некоторых работах указывались 5 вариантов. Такие работы составили почти 38% от общего числа анкет (151 работа). В большинстве работ (чуть более 56% – 222 анкеты) были четко сформулированы как минимум 2 варианта ответа. И лишь 3% опрошенных (12 человек) затруднились указать, с какой целью языковая игра может быть применена преподавателями. Это свидетельствует о том, что большинство студентов считают употребление игровых высказываний в ходе занятий уместным и осознают важность использования данного приема для повышения эффективности образовательного процесса и улучшения взаимоотношений между участниками коммуникации. Но стоит отметить, что двое респондентов высказались против применения языковой игры в общении между студентами и преподавателями. Учащиеся объясняют, что использование игровых высказываний «сбивает с ритма занятия», «отвлекает от восприятия и усвоения материала». Эти студенты, вероятно, столкнулись с неуместным или чрезмерным употреблением языковой игры преподавателями. Важно, что учащиеся осознают необходимость учета различных параметров коммуникативной ситуации для эффективного использования данного приема. В ответах респондентов содержится указание на то, что при употреблении игровых высказываний в каждом конкретном случае преподаватель должен учитывать «эмоциональную обстановку в группе», «сложность и серьезность изучаемого материала», «субъективное отношение студентов и их настрой и т.д.» Многие студенты указывают, что игровой прием не должен быть оскорбительным по отношению к адресату и не должен затрагивать личность учащегося.

Чаще всего в полученных анкетах встречается вариант «интересное и доступное изложение материала» (54% всех анкет, 215 работ). Несколько реже респонденты указывают такие варианты, как «снятие эмоционального напряжения в общении, сокращение социальной дистанции между преподавателями и студентами» (48%, 191 работа) и «установление контакта с учащимися, пригла-

шение к диалогу» (44% всех анкет, 175 работ). Это подтверждает важность умения лектора занимательно излагать материал и создавать соответствующую атмосферу в ходе занятия. Учащиеся вуза считают, что использование языковой игры улучшает взаимоотношения преподавателя с группой, облегчает процесс коммуникации, усвоение материала. Педагог, употребляющий игровые высказывания, видится студентам более демократичным, открытым для контакта. Молодые люди признаются, что в общении с таким преподавателем они охотнее высказывают свое мнение, отвечают на поставленные вопросы и задают свои, делятся идеями и мыслями по поводу изучаемого материала.

В качестве примера можно привести ситуацию, когда преподаватель после традиционного приветствия начинает занятие с нестандартного объявления темы: *«Мы сегодня с вами начинаем новую большую тему. Мы вместе узнаем, кто проживает внутри атомных реакторов, чем занимаются местные аборигены и чем они питаются, а также кому они подчиняются. Но для разминки серого вещества я сперва спрошу, какие сведения на этот счет есть у вас, а то, может, и рассказывать ничего не надо».* Студенты улыбнулись, посмеялись, и несколько человек ответили на поставленный вопрос, причем высказывания были довольно длинными, развернутыми. В некоторых из них прозвучали и те сведения, в которых молодые люди уверены не были: *«А можно загрузить в реактор жидкий изотоп свинца, только вот не помню, какой точно».* Можно сделать вывод, что, почувствовав настроение педагога, студенты не побоялись ошибиться в ответе, резонно предположив, что негативной реакции это не вызовет. Через две недели тот же преподаватель начинает лекцию стандартным приветствием и объявлением темы, почти без улыбки. На вопрос «Что нового вы узнали на прошлом занятии?» последовал всего один короткий ответ.

В 35% анкет (139 работ) встречается вариант «короткий перерыв в работе, смена вида деятельности». Респонденты отмечают, что употребление игрового высказывания преподавателем вызывает положительную реакцию аудитории. Общий смех и даже просто улыбка снимают эмоциональное напряжение, связанное с длительной работой, позволяют учащимся и педагогу на короткое время немного отвлечься, расслабиться, чтобы затем продолжить занятие. Часто использование языковой игры сопровождается рассказом о каком-либо интересном или смешном случае из жизни преподавателя, других ученых, связанных с разработкой изучаемой проблемы. Практика показывает, что применение такого приема очень эффективно, потому что, с одной стороны, это дает возможность студентам отдохнуть, а с другой – позволяет преподавателю продолжать разговор в рамках заявленной темы занятия, т.е. во время



отдыха группа не перестает получать ценную информацию по изучаемым вопросам. Например, следующий рассказ о широко известном случае, произошедшем с древнегреческим философом Диогеном, продолжался около двух минут, но за это время студенты экономического факультета не только посмеялись и отдохнули, но и узнали интересный факт из жизни этого известного человека. Рассказ помог и преподавателю, поскольку по реакции аудитории на упоминание о случае с Александром Македонским педагог выяснил, кто из учащихся обладает хотя бы минимальными знаниями по изучаемой теме. *«Итак, Диоген Синопский был приверженцем идей аскетизма и не только проповедовал их, но и лично демонстрировал, как их можно воплотить в жизнь. Сейчас бы сказали, что его девизом было: “мой дом – моя бочка”. Действительно, как многие из вас знают, он жил в глиняной бочке при храме Матери богов, таким образом демонстрируя, что отказался от всех благ, и утверждал, что может жить где угодно и как угодно. Но при этом известно, что однажды некий мальчик из бедной семьи случайно разбил его бочку, а Диоген потребовал себе новую. То есть бочка отчасти служила ему средством привлечения внимания к собственной персоне и своему учению. И тем более он не мог с ней расстаться после всем известной исторической беседы с Александром Македонским, когда философ попросил великого полководца не загоразживать ему солнце».*

Кроме того, использование языковой игры преподавателем нередко порождает ответную игровую реакцию со стороны аудитории. Стараясь продолжить общение в атмосфере несерьезности, студенты создают высказывания, построенные по модели, использованной педагогом (обыгрываются те же или схожие явления того же уровня языка). Таким образом, игровое высказывание преподавателя служит своеобразным стимулом, образцом для создания новых игровых единиц. Например: преподаватель нечетко расслышал ответ студента и просит его повторить сказанное: *«Шо-шо вы там сказали, я шо-то мало шо понял».* (В аудитории раздается смех, смеется и отвечающий) – *«Я сказал, шо при взаимодействии атома алюминия с а-частицей образуются атом кремния и протон. А ишо мы получаем радиацию, но вот куда от нее бежать – пока ешо не знаем».* После ответа студента группа несколько секунд продолжает смеяться. Преподаватель вовремя подхватывает инициативу, полушутливо, вежливо предлагая продолжить работу.

Но даже если слова преподавателя вызвали лишь смех или улыбку студентов, можно говорить, что поставленная цель – преодолеть усталость – достигнута.

Довольно часто (31% всех анкет, 123 работы) в качестве одной из целей применения языковой игры преподавателями в общении со студентами респонденты называют «улучшение настроения

участников коммуникации». Студенты пишут, что употребление игровых высказываний «помогает создать неформальную обстановку», «вызывает положительные эмоции, улыбки». Интересно, что большая часть учащихся, указавших этот вариант, считают, что преподаватели используют языковую игру для того, чтобы улучшить настроение студентов. Лишь 9 респондентов предположили, что педагоги таким образом пытаются повысить и свое настроение.

Рассмотрим пример. Преподаватель ведет у студентов дневного отделения пару, которая началась в 17.20. Для студентов это пятое занятие за день. Заметно, что они очень устали. Преподаватель понимает, что учащиеся с трудом воспринимают материал и, завершив очередную тему, произносит: *«Далее по программе у нас с вами «Песнь о Нибелунгах», но если мы сейчас в нее основательно занырнем, я боюсь, в здравом уме и твердой памяти мы оттуда уже не вынырнем. Так что на сегодня ограничимся тем, откуда появилось сие произведение».* В данной ситуации педагог пытается подбодрить учащихся, чтобы они усвоили хотя бы основное из того, что он будет говорить далее.

Другая ситуация. И студенты, и преподаватель заметно устали. Участники коммуникации понимают состояние друг друга. Ближе к концу занятия преподаватель бодрим, призывным голосом произносит: *«Ничего, ничего. Не отчаиваемся. Сейчас быстренько добиваем деструкцию полимеров [одна из тем занятия] и на всех парусах бежим штурмовать наш родной общественный транспорт, который, может быть, доведет нас домой – к еде и дивану».* Можно говорить о том, что в этом случае преподаватель пытался подбодрить не только студентов, но и самого себя.

В 20% анкет (80 работ) присутствует вариант «привлечение и удержание внимания аудитории». Яркое, нестандартное высказывание, выделяющееся из привычной речи преподавателя, отличающееся от остальных нагромождением синтаксических конструкций, необычным набором морфологических или грамматических форм, фонетическими сочетаниями или другими чертами, заставляет прислушаться к словам преподавателя более внимательно. Даже если педагога постигла неудача и студенты не полностью расслышали или не до конца поняли, что он сказал, но при этом осознали необычность фразы, на последующие слова преподавателя группа наверняка обратит больше внимания, чем до применения игрового приема. В качестве примера можно привести следующую ситуацию. Преподаватель читает важную лекцию и через 20 минут после начала занятия замечает, что часть аудитории слушает его невнимательно. Он обращается к студентам: *«Так, господа, если до этого можно было слушать вполуха и видеть вполглаза, то сейчас придется проснуться, собрать в охапку остатки сознания, зрения и слуха и утрамбовать себе в*



голове то, что я сейчас скажу». В аудитории раздался смех, учащиеся отвлеклись от своих записей и посторонних дел и с интересом посмотрели на преподавателя.

Возможна ситуация, когда игровое высказывание педагога восприняла только часть аудитории, например первые ряды. Но и в этом случае смех однокурсников привлечет внимание остальных к происходящему.

В 15% анкет (60 работ) в качестве цели использования языковой игры преподавателем указано «преодоление преподавателем собственного волнения». Студенты отмечают, что молодые преподаватели часто применяют этот прием для того, чтобы скрыть сильное волнение. Правда, в такой ситуации это может привести к неуместному или чрезмерному употреблению игровых высказываний, что вызовет негативную реакцию со стороны аудитории. Кроме того, у учащихся сформируется неверное мнение об этом педагоге. Именно так произошло с молодым преподавателем, который в начале первой лекции обратился к курсу со словами: *«Итак, мы с вами долго шли к этой встрече и вот наконец мы встретились с очень нужным курсом под названием “Языки программирования и трансляции”. Надеюсь, что эта встреча перерастет в плодотворные отношения с наукой информатикой, которые вы постараетесь сохранить во взрослой жизни»*. Преподаватель пытался завоевать расположение студентов и показать важность предлагаемого к изучению материала, но игровое высказывание оказалось слишком пафосным. Учащиеся признались, что эти слова не вызвали у них интереса к предмету. Студенты также отметили, что данное высказывание отрицательно повлияло на их мнение о новом преподавателе.

Значительно реже студенты указывают в качестве возможной цели применения языковой игры «выход из конфликтной ситуации» (9% всех анкет, 36 работ). Студенты признаются, что некоторые преподаватели с помощью игрового высказывания уходят от прямого ответа на неудобный вопрос, который потенциально мог бы привести к рождению конфликтной ситуации, или завершают конфликтное общение эффектной фразой, таким образом оставляя последнее слово за собой. *«А какое вы имеете право заставлять нас сдавать экзамен вне сессии?» – «Почему – заставлять? Я вам предлагаю. Наш курс факультативный. Если вы не согласитесь, то у вас будет шестой экзамен в сессии и куда его поставит деканат, я не знаю»*. – *«Но мы же не успеем ничего выучить, у нас еще курсовых по другим предметам навалом!»* – *«Послушайте, давайте перестанем дышать друг на друга негативом и повсюду его разбрызгивать. Подумайте над этим сами, или можем оставить этот вопрос на усмотрение деканата. Всего доброго, до свидания»*. После последней фразы педагог выходит из аудитории, студенты не успевают ничего возразить. На следу-

ющем занятии преподаватель и курс договорились о проведении экзамена в конце зачетной недели. За время, прошедшее с момента окончания предыдущего разговора, участники коммуникации успокоились и нашли приемлемые варианты решения проблемы.

Реже всего в ответах респондентов встречается вариант «одна из форм выражения критики» (5% всех анкет, 20 работ). Студенты неохотно, но все же признают, что преподаватели прибегают к использованию языковой игры для негативной оценки действий или знаний подопечных. Причем, как правило, это делается не в личной беседе с учащимся, а в присутствии всей группы, курса, чтобы смех товарищей усилил воздействие слов педагога на провинившегося. Можно также отметить, что применение игрового приема в подобной ситуации позволяет преподавателю избежать обвинений в излишней строгости, придирчивости к конкретному студенту, поскольку критика в игровой форме всегда воспринимается присутствующими как более мягкая, по сравнению с выраженной стандартными высказываниями, особенно если они произносятся с повышением голоса.

Для подтверждения выводов можно сравнить две ситуации. Двое студентов не подготовили к практическому занятию доклады, хотя на предыдущей паре согласились это сделать. Преподаватель рассердился и накричал на студентов, сделав акцент на том, что они разленились и не уважают ни педагога, ни своих однокурсников: *«Если у вас нет желания учиться, то это ваше личное дело, но из-за вашей лени страдают сейчас ваши товарищи, потому что материал, который должны были подготовить вы, им придется искать к экзамену самостоятельно. Я не буду вам ничего рассказывать, поскольку вы просто даже не попытались что-либо сделать и тем самым показали, что вообще никого не уважаете»*. Курс воспринял слова преподавателя, но у студентов остался неприятный осадок, поскольку педагог не сумел сдержать свои эмоции. После этого до конца пары сохранялась напряженная атмосфера. Провинившиеся студенты в беседе с товарищами признали, что были не правы, но сказали, что *«нефиг было так орать и портить людям нервы»*. Однокурсники высказали похожие суждения. В другой ситуации один из студентов этого же курса опоздал на половину важного занятия. Увидев входящего в аудиторию студента, преподаватель слегка улыбнулся и сказал: *«Да, Нестеренко, если вы так и дальше продолжите, то боюсь, на выдачу диплома вы попадете тогда, когда все будут уже ощущать себя одуванчиками, переевшими “Растишки”»*. Курс засмеялся, опоздавший улыбнулся и извинился. Учащиеся осознали смысл слов преподавателя, но ни один из них не почувствовал себя оскорбленным, а выражение «одуванчик, переевший “Растишки”» еще долго употреблялось в общении между студентами этого курса.



Таким образом, проведенный среди студентов СГУ опрос показал, что большинство из них считают умелое использование языковой игры преподавателем в ходе учебного процесса уместным и осознают эффективность применения данного приема для создания рабочей атмосферы и улучшения взаимоотношений с курсом. Наиболее очевидными целями употребления педагогами игровых высказываний, по мнению учащихся, являются «интересное и доступное изложение материала», «снятие эмоционального напряжения в общении, сокращение социальной дистанции между преподавателями и студентами», «установление контакта с учащимися, приглашение к

диалогу», «короткий перерыв в работе, смена вида деятельности». Значительно меньшее число студентов отмечают, что языковая игра может быть использована преподавателями для привлечения и удержания внимания аудитории, выхода из конфликтной ситуации и преодоления собственного волнения. И лишь немногие учащиеся указывают, что игровой прием может являться средством критики.

Примечания

¹ Орфография и пунктуация авторские.

УДК 811.161.1–25+811.161.1–26+811.161.1'37

ПРИНЦИПЫ АДАПТАЦИИ УСТНОГО НЕПРИНУЖДЕННОГО ДИСКУРСА В ПИСЬМЕННЫЙ: РАБОТА С ДЕСЕМАНТИЗИРОВАННЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

И. В. Кокошкина

Саратовский государственный университет
E-mail: Kokoshkinaiv@yandex.ru

Статья посвящена проблеме работы с десемантизированными элементами при адаптации устного дискурса в письменный. Выделяются функции, которыми могут быть наделены семантически опустошенные элементы в устном варианте исследованных воспоминаний, а также причины их оставления в письменном тексте либо удаления их при обработке. Выявлены возможные принципы, которыми руководствуется редактор, сталкиваясь с каждым конкретным случаем употребления автором текста десемантизированных элементов.

Ключевые слова: устный дискурс, письменный дискурс, адаптация, десемантизированные элементы, хезитация, говорящий, слушающий.

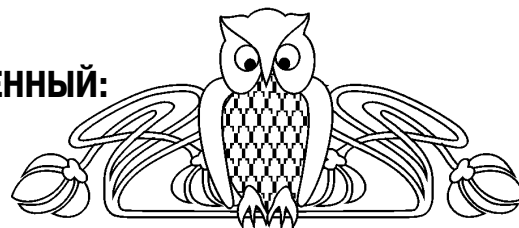
The Principles of Adapting Spoken Informal Discourse into the Written One: Working with the Semantically Devoid Elements

I. V. Kokoshkina

The article focuses on the question of working with the semantically devoid elements when adapting spoken discourse into written. The author distinguishes functions with which semantically devoid elements can be endowed in the spoken variant of the memories under research, as well as the reasons of their being preserved in the written text or their elimination in processing. Possible principles were revealed by which an editor is guided upon an encounter with every case of author's usage of semantically devoid elements.

Key words: spoken discourse, written discourse, adapting, semantically empty elements, hesitation, speaker, listener.

Как известно, письменная и устная речь имеют принципиальные различия. Одним из таких отличий устной спонтанной речи является частое



использование десемантизированных элементов, одни из которых действительно необходимы говорящему и слушающему, другие же явно избыточны. Поэтому при подготовке устного дискурса к его письменному предьявлению всегда требуются определенные усилия (редактирование).

Материалом для статьи послужили воспоминания О.Б. Сиротининой (опубликованный вариант и расшифровка ее устных воспоминаний, записанный и расшифрованный О.В. Мякшевой). Цель статьи – проанализировать случаи употребления информантом десемантизированных элементов устной речи и то, как они отражены в письменном варианте воспоминаний, а также постараться определить правомерность и целесообразность сохранения либо удаления подобных элементов. Необходимо также отметить, что воспоминания не надиктовывались, а родились в ходе свободной домашней беседы О.Б. Сиротининой и О.В. Мякшевой (тоже лингвиста), с которой у автора воспоминаний установились длительные профессиональные и дружеские отношения.

Сталкиваясь со случаями использования информантом десемантизированных элементов, О.В. Мякшева скорее всего (осознано или неосознанно) опиралась на критерий функциональности. В зависимости от того, какой функциональной нагрузкой обладает элемент, т.е. какова его роль в организации дискурса, данный элемент был либо внесен в письменный текст, либо заменен на другие вспомогательные средства письменного дискурса, либо вовсе изъят из отредактированного варианта.

В процессе воспоминания неизбежно возникают паузы в речи, связанные с тем, что Ольга