

КОМИЧЕСКОЕ В АНГЛИЙСКОЙ ДЕТСКОЙ СКАЗКЕ И ЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В МОТИВАЦИИ К ИЗУЧЕНИЮ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

**Зельман Екатерина Евгеньевна
группа 1851з**

**Научный руководитель:
к.фн., доцент Кочешкова И.Ю.**

Важным аспектом **положительной мотивации** учебной деятельности, в том числе при изучении иностранного языка, является ее **эмоциональная составляющая** – эмоциональное отношение ребенка к учебе, то, какие переживания вызывает у школьника процесс учебной деятельности.

Положительные эмоции могут вызываться не только положительными результатами и итогами труда, но и **получением интеллектуального и эстетического удовольствия непосредственно от процесса учения.**

Создание ситуаций занимательности

Создание ситуаций занимательности – один из наиболее распространённых методов формирования учебной мотивации.

Он заключается в процессе внедрения в учебные занятия

- интересных и занимательных опытов,
- жизненных примеров,
- парадоксальных фактов,
- необычных аналогий,

которые будут привлекать внимание учащихся и вызывать у них **интерес и эмоциональный отклик** на предмет изучения.

Категория комического

Среди факторов языка, определяющих и регулирующих эмоциональную сферу деятельности человека, важная роль принадлежит категории комического, которая может стать компонентом создания занимательности.

В изучении английского языка – это языковой аспект комического, находящий своё выражение в таких явлениях, как:

- языковая игра,
- словесное остроумие,
- эффект обманутого ожидания.

Языковая игра

Языковую игру (ЯИ) представители разных отраслей гуманитарного знания трактуют по-разному. Для нас актуальным является **лингвистическая** сторона данного феномена.

ЯИ можно определить как «особую форму лингвокреативного мышления, являющегося результатом запрограммированного нарушения языковой схемы и осознанного отклонения от языковой нормы с целью достижения определенного эффекта (чаще всего комического)» (Усолкина 2002: 13).

Языковая игра

- ЯИ – это такая форма речевого поведения человека, при которой языковая личность реализует способность к проявлению в речи остроумия, сопровождающегося возникновением комического эффекта.
- Получатель речи проявляет **креативность при восприятии**, благодаря «способности оценить игру, умению отгадать неразрешимую, на первый взгляд, лингвистическую загадку» (Нухов 1997: 36).

Языковая игра

ЯИ рассматривается как отклонение от литературной нормы, как семантическая аномалия, цель которой – «привлечь внимание к нарушаемому правилу, достигая этим комического или иного эффекта» (Булыгина, Шмелёв 1997: 447).

- **Мы определяем языковую игру как сознательное, намеренное отклонение от литературной нормы с целью привлечения внимания и создания экспрессивности.**

Языковая игра существует на всех уровнях языка

- **фонетический** уровень (*ономатопея, звуковые повторы, спунеризм, рифма в прозаическом тексте*);
- **графический** уровень (*графоны, нестандартная реализация графической формы слова, смена шрифта, фигурный стих*);
- **морфологический** уровень (*обыгрывание грамматических категорий, полуотмеченные структуры*);
- **словообразовательный** уровень (*окказионализмы*);
- **лексический** уровень (*антономазия, перифраз, ирония, оксюморон, гипербола, литота, зевгма, каламбур*);
- **синтаксический** уровень (*повтор, параллельные конструкции, хиазм*).

Комическое на уровне текста

Речевой и в ситуативный аспект (Капацинская 2007).

В обоих случаях основой комического будет **эффект несоответствия**. Например:

- несоответствие стиля и описываемой ситуации,
- несоответствие поведения персонажей принятым нормам и ожиданиям читателя.

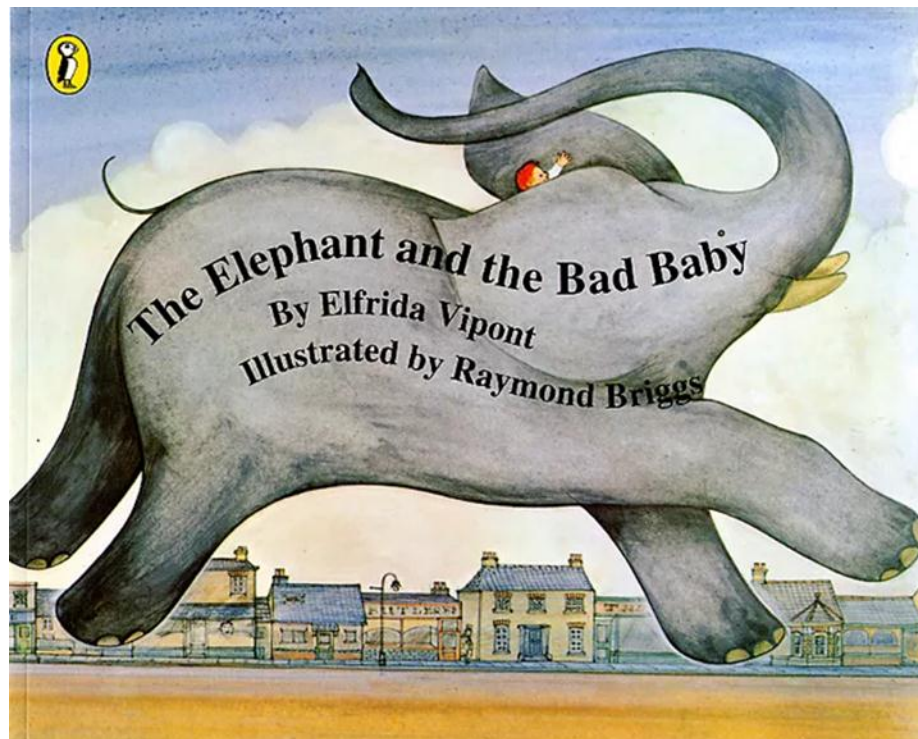
Смешение стилей и дискурсов, нарушение стереотипных «законов жанра», неожиданное обыгрывание прецедентных феноменов (интертекстуальности) – всё это делает если не весь текст, то отдельные его фрагменты комическими.

Примером детского
произведения с элементами
комического может быть
забавная сказка «Слон и плохой
малыш»

Эльфрида Випонт

**«The Elephant and the Bad
Baby»**





Это забавное произведение о слоне, который отправляется на прогулку и по пути встречает малыша. Вместе они посещают семь лавок, где слон берет еду для себя и для ребенка, но малыш всё время забывает про хорошие манеры и «волшебные слова».

Композиция и комический эффект

На уровне развития сюжета и композиции сказки комизм создаётся при помощи повтора с элементами нарастания (**climax**).

По композиции это произведение напоминает русскую народную сказку **«Репка»** или английское детское стихотворение-сказку **«Дом, который построил Джек»**: сначала один персонаж, затем другой, а далее все включаются в погоню за малышом, удирающим на спине у слона.

На самом деле лавочники были готовы угостить необычных посетителей, но вся беда в том, что малыш ни разу не сказал слов «пожалуйста» и «спасибо».

Таким образом, нарушение этикетных норм показано в гротескной сказочной ситуации, а комический эффект позволяет избежать скучной назидательности.

На различных уровнях языка автор использует несколько взаимосвязанных приемов создания комического эффекта.

Антономазия + аллитерация

В именовании персонажа используется вид **антономазии**, когда имя нарицательное выступает в роли имени собственного. Начиная с заглавия ***“The Elephant and the Bad Baby”*** появляется **аллитерация**, которая затем неоднократно используется в тексте сказки, где несколько повторяющихся слов начинаются всё с той же согласной **[b]**: **butcher, baker, both, barrow-boy, biscuit, bun, bar, bump, but the Bad Baby went to bed.**

Повтор + ономатопея

Повторяются фразы, описывающие передвижение персонажей, в которых всегда троекратно используется **звукоподражательное слово-окказионализм rumpeta**, а динамику и темп движения имитируют **полисиндетон** (эффект замедления) и **асиндетон** (эффект ускорения):

*“So the Elephant stretched out his trunk **and** took a bun for himself **and** a bun for the Bad Baby **and** they went **rumpeta, rumpeta, rumpeta [...]**”.*

Кульминационный момент сказки

Всеобщее падение, «куча-мала» – классическая сцена, вновь и вновь воспроизводимая в комических текстах (а также фильмах и шоу) и неизменно вызывающая смех у самых маленьких (или самых наивных и непосредственных).

Здесь используется **максимально длинное перечисление с полисиндетоном, ономатопея и заглавные буквы (имитация громкого звука):**

- *“And the ice-cream man, and the pork butcher, and the baker, and the snack-bar man, and the grocer, and the lady from the sweet shop, and the barrow boy, all went **BUMP** into a heap.”*

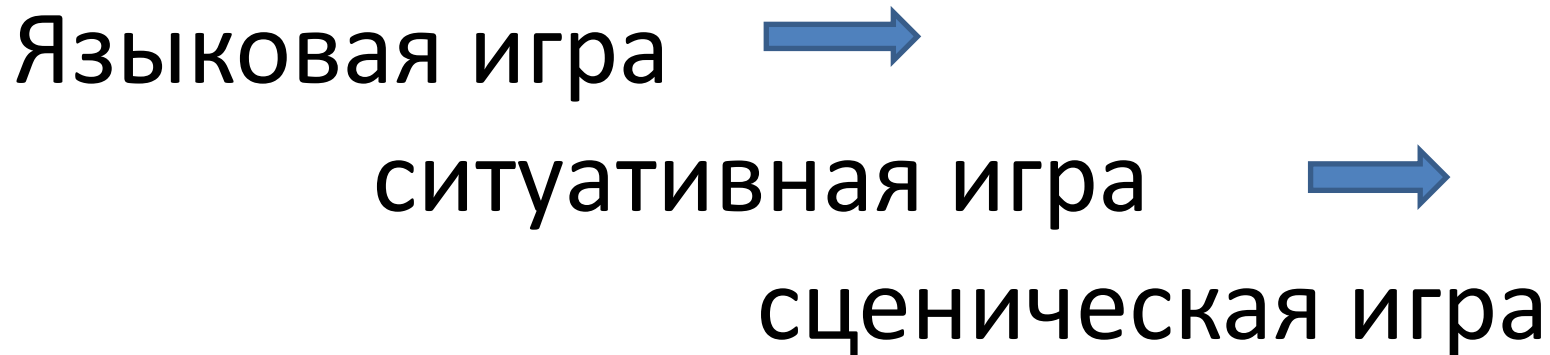
Фонографические средства

Своеобразную интонацию фраз, которые должны произноситься с эмфатическим ударением, передают графические приёмы, призванные особенным образом подчеркнуть необходимость вежливости:

- “You haven’t **ONCE** said please!”
- “**PLEASE!** I want to go to my Mummy!”
(заглавные буквы, восклицательный знак)
- “And they all said “Yes, *please!*”” (курсив).



При всей простоте и незамысловатости истории, она может стать занимательным элементом при **закреплении лексики по теме «Еда» и «Покупки»** (многократные повторы названий магазинов и их владельцев, названий блюд). Кроме того, она содержит и детали, важные для изучения **английской культуры** (огромная важность речевого этикета, традиция чаепития).



Языковая игра в сказке может выйти за пределы текста и стать реальной интерактивной, ситуативной игрой в классе, выступить основой для инсценировки, сценической игры во внеурочной деятельности по английскому языку.

Выводы:

Произведения детской английской литературы – это существенная часть английской культуры, в том числе и английского юмора.

Использование шуточных стихов и комических сказок в преподавании английского языка имеет весомое значение. Они **мотивируют** учеников, потому что интересны детям и тем самым помогают создавать **позитивное отношение** и веселую обстановку изучения языка, что помогает «растопить лёд» и **преодолеть языковой барьер, развивает в участниках образовательного процесса воображение и способность к творчеству.**

Список литературы:

1. Аносова, Л. Р. Роль поэтического текста в обучении английскому языку // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – № 3 (21). – Ч. I. 2013. – С. 15-18.
2. Булыгина, Т.В., Шмелев, А.Д. Языковая концептуализация мира. – Москва : Языки русской культуры, 1997. – 574 с.
3. Викторова, О. А. Особенности поликодовых демотивационных постеров с включением языковой игры : автореферат дис. ... кандидата филологических наук. – Тверь, 2016. - 18 с.
4. Капацинская, В. М. Комический текст. Проблема выделения речевого и ситуативного комического в тексте // Вестник ННГУ. 2007. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/komicheskiy-tekst-problema-vydeleniya-rechevogo-i-situativnogo-komicheskogo-v-tekste> (дата обращения: 10.05.2020).
5. Клеменцова Н. Н., Текст в обучении иностранному языку // Вестник МГИМО. – № 5. – 2012. – С. 204-209.
6. Хишманоглу, М. Преподавание английского языка через литературу/ М. Хишманоглу // Журнал языка и литературы, Лингвистические Исследования. – Т.1. – № 1. – 2005. – С. 36-42.
7. Усолкина, А. В. Языковая игра как текстообразующий фактор : автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Екатеринбург, 2002. – 20 с.
8. Нухов, С.Ж. Языковая игра в английском словообразовании: имя существительное. – Уфа: Башк. пед. ин-т, 1997. – 178 с.
9. Vipont, E. The Elephant and the Bad Baby. – London: Penguin Books, 1972. – 32 p.