

ПРАКТИКА ОБУЧЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ АТРИБУТИВНЫМ СРЕДСТВАМ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖЕЙ АНГЛИЙСКОЙ СКАЗКИ

Н.С. БОРИСЮК

БРЕСТ, БРГУ ИМЕНИ А.С. ПУШКИНА

Иностранный язык как одно из средств общения и познания окружающего мира занимает особое место в системе современного образования в силу своих социальных, познавательных и развивающих функций. Ведущей целью обучения является при этом коммуникативная цель — практическое овладение иностранным языком как средством межкультурной коммуникации, что неразрывно связано с развитием когнитивной и аффективной сфер личности обучающихся (М.Я. Виленский, Б.М. Кедров, А.М. Коршунов, Ю.Н. Кулюткин, Л.Н. Ланд, Г.С. Сухобская, О.К. Тихомиров, В.Ф. Шаповалов, В.С. Шубинский). Наиболее эффективной на начальном этапе обучения является, как известно, игровая/сюжетно-игровая формы обучения, в частности обучение на основе сказки.

Согласно Д. Б. Эльконину, младший школьный возраст является периодом интенсивного развития и качественного преобразования познавательных процессов: они начинают приобретать опосредствованный характер и становятся осознанными и произвольными. Ребенок постепенно овладевает своими психическими процессами, учится управлять восприятием, вниманием, памятью.

Сказка является прекрасным материалом для решения развивающих и воспитательных задач, позволяет создать психологический комфорт и благоприятную дружественную атмосферу общения на уроке, что обуславливает возможность формирования познавательного интереса к культуре страны изучаемого языка, развития лингвострановедческой и коммуникативной компетентности учащихся.

Целесообразной в плане отбора содержания обучения представляется классификация сказок, предложенная А.Н. Афанасьевым и усовершенствованная В.Я. Проппом, в которой выделяются следующие типы сказок:

- *новеллистические/бытовые сказки* (действующие лица — реальные люди, а мир — окружающая нас действительность и быт);
- *волшебные сказки* (устный художественный фантастический рассказ, начинающийся выражениями '*В некотором царстве, в некотором государстве*' или '*Once upon a time*');
- *сказки о животных* (главные персонажи — животные, которые зачастую наделяются чертами характера людей);

- *кумулятивные сказки* (событие многократно повторяется до тех пор, пока не наступит достижение цели, не произойдет внезапная катастрофа, либо действия не начнут опять повторяться, но уже в убывающем порядке).

Значимо при этом то, что английские и русские сказки характеризуются не только схожестью сюжетов, но и наличием типичных персонажей. В число некоторых наиболее стереотипных для русского сказочного мира персонажей принято включать Кощея Бессмертного, Бабу Ягу, Ивана-Дурака, Добрыню Никитича, падчерицу и др. В английских сказках сказочный мир населен гномами, гоблинами, троллями, великанами, феями, эльфами. Персонажи наделены внешними и внутренними характеристиками, которые соотносятся с системой действий, статусом, даже с их локальной принадлежностью. Следовательно, любой персонаж можно охарактеризовать посредством исчисления его признаков (атрибутов), выраженных языковыми средствами.

В английских сказках атрибутивные характеристики персонажей (предмет нашего исследования) выполняют следующие синтаксические функции: определение (*an old man*), предикат (*were busy cutting grass*), приложение (*Big Cat*), обращение (*fair damsel*), конструкция Complex Object (*She saw the old woman sitting in a chair and complaining*). Аtribuтивные характеристики персонажей английской сказки могут быть сгруппированы по семантическому признаку и по характеризующим персонажам.

По первому основанию мы выделяем следующие группы характеристик: цвет (*golden, black, white*); размер (*little, great pile, big*), характер (*polite, angry, ashamed*), возраст (*old*), внешний вид (*ugly, hook-nosed*), оценка (*poor, good, happy*), ум (*cunning, sly, clever*), лесть (*said in a soothing voice*), динамика (*in a hurry, jauntily, walking proudly, slowly, quick as a flash*), физическое состояние (*hungry, tired, safe and sound*), последовательность (*one day, now, soon, immediately, every day*), принадлежность (*had*), эмоции (*sad, disappointed, dazed*), анимализмы (*licked the chops, perched*), номинация (*Her name was*), предмет (*in a vinegar bottle*), указание (*And she's still there!*), речь (*shouted, screamed, cried in a terrible voice, laughed, whispered*).

Что касается персонажей волшебных сказок, их можно классифицировать следующим образом:

- 1) функция персонажа — герой (*woodman, an old woman, king, daughter*), помощник (*fairy*), противник (*dragon, giant*), соперник (*lady, queen's daughter*);
- 2) тип персонажа — человек, мифическое существо (*fairy, dragon*);
- 3) социальная характеристика (*poor woodman, little old woman, king, queen, princess*);
- 4) семейная характеристика (*goodwife, daughter*);
- 5) имя персонажа (*Jack, George*).

Технология обучения представлена в нашем исследовании системой заданий различного уровня сложности (репродуктивного, преобразующего, продуктивного):

1) *ориентировочные задания*: определение типа сказки; определение структуры сказки (main characters, supporting characters, setting, problem, solution); восстановление последовательности событий; соотнесение названий сказок/имен персонажей с их визуальной презентацией; на понимание содержания, смысла англоязычной сказки и соотнесение ее с «каналогичным» русским вариантом;

2) *тренировочные задания на фиксацию, семантизацию, актуализацию и обобщение языкового материала, подготовку к общению*: восстановление звуко-буквенного соответствия (words unscrambling); разгадывание филвордов, кроссвордов и другие языковые игры; нахождение соответствий понятий и их определений; отгадывание загадок; заполнение пропусков лексико-грамматическими единицами; характеристика персонажа (bubble map); задания на множественный выбор атрибутивных характеристик персонажей; классификация атрибутивных характеристик персонажей по семантическим группам, обобщение и заполнение таблиц;

3) *коммуникативные задания*: пресс-конференция (отгадывание персонажей, посредством уточняющих вопросов); беседа (What do you think?); групповой проект (создание постера с атрибутивными характеристиками злого персонажа для последующего отгадывания названия сказки и имени героя членами другой группы); составление собственной сказки по заданному плану; ролевая игра; театрализация.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Пропп, В. Я. Морфология волшебной сказки / В. Я. Пропп. — М. : Лабиринт, 2001. — 192 с.
2. Тананыхина, А. О. Лингвостилистические особенности современной англоязычной литературной сказки : дис. ... канд. филол. наук / А. О. Тананыхина. — СПб., 2007. — 241 с.
3. Елисеева, Ю. В. Атрибутивные средства характеристики персонажей сказки: функциональный и лингвокультурный аспекты : дис. ... канд. филол. наук / Ю. В. Елисеева. — Ставрополь, 2015. — 184 с.
4. Эльконин, Д. Б. Избранные психологические труды / Д. Б. Эльконин. — М., 1989. — 346 с.