

ПРИНЦИП ЗАНИМАТЕЛЬНОСТИ КАК СРЕДСТВО СТИМУЛИРОВАНИЯ УЧАЩИХСЯ В ПРЕПОДАВАНИИ ИСТОРИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

С.А. Макаров

Тверской государственной университет, Тверь

В статье рассматривается использование принципа занимательности в целях мотивации студентов на семинарах по истории английского языка.

Ключевые слова: история английского языка, занимательность, преподавание

Дисциплина «История английского языка и введение в спецфилологию» преподаётся на третьем курсе факультета Иностранных языков и международной коммуникации и имеет своей целью изучение студентами исторического развития английского языка, начиная с эпохи общегерманской языковой общности до настоящего времени; рассмотрение эволюции языка как непрерывного процесса изменения языковой системы, состоящей из фонологической, грамматической и лексической подсистем. По прохождении курса студенты должны не только знать основные изменения в области фонетики, грамматики и лексики английского языка, но и приобрести навык анализа конкретного языкового материала, а также уметь объяснить специфические особенности современного английского языка в свете его исторического развития [Леонова 2012: 2].

Курс, являясь теоретическим, охватывает обширный материал, как в историческом плане, так и в плане изучения различных уровневых подсистем языка, что вызывает определённые трудности в освоении его студентами. По признанию некоторых выпускников, курс истории языка был для них одним из самых сложных за все пять лет обучения. Это заставляет задуматься о способах стимулирования интереса учащихся к изучаемому предмету и облегчения усвоения ими материала. Одним из таких способов может быть внесение в учебный процесс элементов занимательности. Под занимательностью на уроке понимают те компоненты урока (способы подачи учебного материала, а иногда и организации обучения), которые содержит в себе элементы необычного, удивительного, неожиданного, комического, вызывают интерес у учащихся к учебному предмету и способствуют созданию положительной эмоциональной обстановки учения [Шуба 1994: 3]. Важно, чтобы процесс обучения не был для студентов однообразным и скучным занятием.

Рассмотрим, как можно привнести элементы занимательности в курс истории языка, используя учебное пособие «Old English is Fun» [Макаров 2010]. Пособие включает в себя краткий *древнеанглийско-*

новоанглийский разговорник, сборник познавательных текстов и *последних новостей на древнеанглийском языке*, а также информацию о древнегерманских рунах.

Уже на первом семинаре, посвящённом древнеанглийской фонетической системе и письменности, можно использовать материал об англосаксонской рунической системе письма, как правило, представленный в учебниках очень кратко. В качестве информации, способной вызвать интерес к теме, студенты узнают, что руны использовались германскими племенами не только для письма, но и для предсказания будущего, и знакомятся со значением рун. Это пример *информационной* занимательности, под которой понимают информацию учебно-познавательного характера [Шуба 1994: 4], которая вызывает любопытство учащихся. Далее студенты знакомятся с тем, как рунический алфавит использовался для записи текстов, и пытаются сами писать рунами, например свои имена. Этому может помочь англоязычный интернет-портал *Write in Runes* http://www.sunnyway.com/runes/write_in_runes.html, ссылка на который даётся в учебном пособии. Такое задание можно отнести к *внеучебным* занимательным заданиям, то есть обычно не связанным непосредственно с программным материалом.

В качестве примера *учебного* занимательного задания, то есть задания, непосредственно связанного с программным материалом и способствующего усвоению и закреплению его студентами [Шуба 1994: 4], приведём использование *древнеанглийско-новоанглийского разговорника*, включённого в пособие. Парадоксальность ситуации, вызывающая интерес студентов, заключается в том, что в разговорнике представлены фразы на языке, на котором уже около тысячелетия никто не говорит, но достаточные для поддержания современного неформального диалога. При желании можно начинать урок с оживлённого разговора на древнем языке. Такое упражнение будет служить средством закрепления как фонетического, так и грамматического материала курса и стимулировать студентов к изучению дополнительной лексики древнеанглийского языка вместе с правилами склонения и спряжения, чтобы расширить и разнообразить свои высказывания.

<p>Spricst þū / Sprecaþ Ʒē EnƷlisce? Ic ne cann [wel] EnƷlisce sprecaþ. Ic þæt ne underƷiete. Is hēr ænig þe EnƷlisce spricþ? Hū secƷe ic...?</p>	<p>Do you speak English? I can't speak English (well). I don't understand. Is there someone here who speaks English? How will I say ...?</p>
<p>Hwæt eart þū? Ic bēo leornere. Ic bēo lārēow. Ic bēo wealhstod. Ic wille þās lytlan bōc āwendan</p>	<p>What are you? I am a student. I am a teacher. I am an interpreter. I want to translate this little book.</p>
<p>Help! MæƷ ic þē helpan? Mīn spærkletelle bræc! Ic nāh Ʒeweald. Hwær is se feltūn, bidde? Hū miclum ærum þissum?</p>	<p>Help! Can I help you? My computer broke down! I cannot help it. Where is the toilet, please? How much is this?</p>

Той же цели служат и тексты на древнеанглийском языке, приведённые в учебном пособии. Здесь парадоксальность, вызывающая интерес студентов, заключается в том, что эти тексты посвящены современным вещам и понятиям. Например, таким как компьютер, телевидение, спорт (футбол, хоккей), олимпийские игры и даже последние известия. Источником материала послужил раздел на англосаксонском языке в Википедии <http://ang.wikipedia.org> .

Sēo Feorrsīen is mechanisc tōl for brādweorpunƷe and feccunƷe wendendra biliða and swēƷa ofer feornnesse. Þis word mearcaþ ēac ealle dælas þæs feorrsīenendebyrdes and ofersendunƷe.
Þæt NīwenƷlisce word, *television*, is dōcword, and cyƷ of Ʒrēcisce and Lædene. *Tele-* is þæt Ʒrēcisce word for "feorr", and *-vision* is of Lædene visio, "sīen".

Текст о телевидении на древнеанглийском языке

Sports News – Indryhta
Drogba nimp þrīetæl for Chelseas 8–0 sizē
SunandæƷ, 9 Primilcēmōnaþ, 2010 bȳ Ian Winrow

Didier Drogbas þrīetæl fuldyde Chelseas unƷelēaflicne 8–0 slēende sizē ofer tīen-mann Wigan æs þā menn in blæƷene siċorodon þā herelof þæs Premier League ċierrode to Sandfordes BricƷe on þære fyrmeste tīde in fēoƷrum Ʒēare.

Nicolas Anelka sended Chelsea to sizēs ƷeƷe bȳ tale mid Frank Lampard ēaciende oðer tæl fore healfīde.

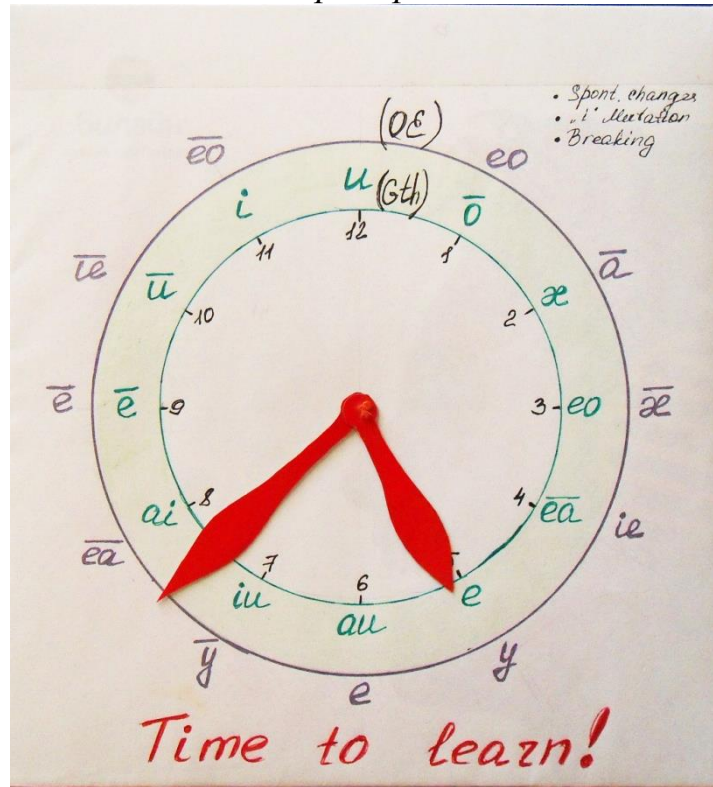
Þā flōdƷatu openode æfter healfīde, bȳ Salomon Kalou, Anelka, Drogbas þrīenese, and late tæl bȳ Ashley Cole, mænende Chelsea endode þone tīma mid 103 talum — sēo fyrmestu tīde hæfde Premier League tēam mā þonne hundred talu.

Новости спорта на древнеанглийском языке

Другим способом внесения элементов занимательности в учебный процесс является составление студентами игровых тестов по истории языка. По сравнению с рассмотренными выше примерами здесь мы выходим на новый уровень занимательности, требующий творческого подхода со стороны обучающихся. Студентам даётся задание подготовить собственный тест на отработку самых трудных разделов и тем программы, требующих усилий на запоминание, например, фонетические изменения в древнеанглийском языке, система древнеанглийских сильных глаголов, сдвиг гласных (The Great Vowel Shift). Студенту предоставляется свобода выбора формы теста. Это могут быть головоломки, ребусы, кроссворды, загадки и т.д. Общими остаются требования и критерии оценки – тест должен быть корректным, оригинальным, интересным, самодостаточным, не ломаться и содержать ключ. Затем тест проверяется преподавателем и апробируется на семинаре.

Наиболее часто составляются тесты, заданием которых является нахождение соответствий (например, между гласными готского языка и соответствующими древнеанглийскими гласными, или между системой чередования корневых гласных и номером соответствующего класса сильных глаголов). Вот описание некоторых тестовых заданий, подготовленных студентами.

Пример 1



Задание: You should set the hands of the clock correctly. The shorter hand points to Gothic vowels; the longer hand to the corresponding Old English vowels.

Пример 2

langiza- lenzra	hardus- heard	baug- beaz
far- faer	diups- deop	wopjan- wepan
kusjan- cyssan	ahtau- eahta	straums- stream
kirfan- ceorfan	giban- ziefan	kerl- ceorl
skarp- scearpe	arms- earms	

S T A R T	Sp. Ch.					
	Br.					
	Pal.					
	I-m.					
		1 point	2 points	3 points	4 points	5 points

near King Palatalization

Phonetic Changes

Задание: Once upon a time there lived four friends: Palatalization, Breaking, I-Mutation and Spontaneous Change. One day they decided to find out who was the strongest one. Their friend Mr Mouse invented a game for them. They made a playground and each one stood in its place at “Start”. When a process saw itself on the list it earned 1 point and made a step forward. They played this game until there were no pairs of words left. After that they counted their points. Your task is to play this game too and to find out what process took 1st, 2nd, 3rd and 4th place that day.

Пример 3



Задание: Welcome to The Old English Hockey Championship!!! Help the players to maneuver a puck into the opponents' goal using a hockey stick and your knowledge of Old English Phonetics. The most important thing is to make the right pass! Each player has a stick with a word on it and should decide how the underlined letter in this word is pronounced. Depending on this choice, the player should give a pass to the one of the two players in front of him, the one with the proper sound on the sweater. If all your passes are accurate, the last player will score a goal.

Пример 4



Задание: Витя учит своего щенка Лобзика считать. Лобзик очень способный ученик, но на этот раз Витя задал ему очень сложный пример. Помогите Лобзику сосчитать сколько раз ему гавкнуть, чтобы получить любимую конфету. Замените древнеанглийские глаголы цифрами, соответствующими классу каждого глагола.

Такой вид работы стимулирует творческую активность студентов и направлен на педагогизацию учебного процесса, так как в этом случае студент выступает в роли преподавателя-экзаменатора [Леонова 1996: 84].

Как показывает опыт работы, использование элементов занимательности на семинарах по истории языка способствует созданию положительного настроения к учению и готовности студентов к активной мыслительной деятельности.

Список литературы

1. Леонова Л.П. Учебно-методический комплекс по дисциплине «История английского языка и введение в спецфилологию». Тверь, 2012. – 22 с.
2. Леонова Л.П. Элементы программирования в преподавании истории языка // Обучение иностранным языкам в вузе: принцип, методы, приёмы. Тверь: Тверской госуниверситет, 1996. – С. 81—84

3. Макаров С.А. «Old English is Fun». Учебное пособие для студентов английского отделения факультета ИЯ и МК. Тверь: Тверской госуниверситет, 2010. – 28 с.
4. Шуба, М. Ю. Занимательные задания в обучении математике: Кн. для учителя. –М.: Просвещение, 1994. – 223 с.

USING ELEMENTS OF ENTERTAINMENT IN TEACHING HISTORY OF ENGLISH

S. A. Makarov

Tver State University, Tver

The article deals with using elements of entertainment in teaching History of English at the department of foreign languages as a means of stimulating students' interest in the subject.

Keywords: History of English, Old English, principle of entertainment,