

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет германської філології і перекладу

Кафедра англійської філології і філософії мови

СИЛАБУС

Гра в мові й тексті: лінгвокреативний аспект

(назва навчальної дисципліни)

для студентів

галузь знань 03 Гуманітарні науки

(шифр і назва)

спеціальність 035 Філологія

(шифр і назва)

спеціалізація 035.041 Германські мови і літератури (переклад включно),

перша – англійська

(назва)

освітній рівень бакалавр

(бакалавр, магістр)

освітня програма Англійська мова і література, друга іноземна мова,

переклад

(назва)

статус дисципліни вибіркова

(нормативна чи вибіркова)

Форма здобуття освіти денна

Навчальний рік 2022/2023

Семестр VIII

Кількість кредитів ЄКТС 3

Мова навчання англійська

Форма підсумкового контролю залік

КИЇВ – 2022

1. Анотація навчальної дисципліни:

Курс дисципліни "Гра в мові й тексті: лінгвокреативний аспект" орієнтований на ознайомлення студентів з креативними аспектами англійської мови в ракурсі ігрової діяльності автора і читача та формування навичок здійснювати лінгвістичний аналіз англійськомовних різножанрових та різностильових текстів з позицій нормативного / аномального (девіативного) у вживанні мови з подальшим встановленням їх функціонального (прагматичного) навантаження. Дисципліна складається з одного змістового модуля, що охоплює широке коло питань, пов'язаних зі специфікою ідентифікації й опису лінгвальних та нелінгвальних виявів мовних та текстових ігор, їх типологією, семантикою й прагматикою, методологією дослідження тощо. Курс "Гра в мові й тексті: лінгвокреативний аспект" інтегрує в собі лекції, метою яких є ознайомлення студентів зі специфікою лінгвістики креатива як перспективної галузі новітніх лінгвістичних студій та креативною природою мовних та текстових ігор; семінарських занять, спрямованих на закріплення освоєного в аудиторії теоретичного матеріалу і практичне використання здобутих знань, та самостійної роботи студентів, націленої на творчий пошук, пов'язаний з поглибленим вивченням креативних аспектів мови й тексту, практичним застосуванням знань, отриманих під час вивчення цього курсу, в різних сферах життя людини.

2. Загальний обсяг (відповідно до робочого навчального плану)

3 кредити ЄКТС; 90 год., у тому числі:

лекції – 10 год.
семінарські заняття – 10 год.
самостійна робота – 70 год.

3. Мета вивчення навчальної дисципліни "Гра в мові й тексті: лінгвокреативний аспект" полягає у формуванні у студентів чіткого уявлення про ігрову стилістику як нову галузь сучасної стилістики. Курс спрямований на розуміння студентами природи ігрової комунікації, лінгвокреативної діяльності автора та читача, впливі різнопланових ігор на сприйняття художніх та нехудожніх текстів. Тлумачення поняття гри з лінгвістичних позицій здійснюється з опертям на соціально-психологічне, культурологічне, філософське її бачення. Розкриття креативного потенціалу мовних та текстових ігор у художньому та нехудожньому дискурсах відбувається через опозиції конвенційне :: неконвенційне, стереотип :: творчість, норма :: аномалія.

4. Перелік тем лекційних і семінарських занять

Лекції	Семінарські заняття
<i>Змістовий модуль 1.</i> Теоретичне і методологічне підґрунтя вивчення феномену гри в сучасних філологічних студіях. Лінгвістика креатива. Лінгвокреативний потенціал засобів маніфестації мовних ігор в англійській	<i>Змістовий модуль 1.</i> Теоретичне і методологічне підґрунтя вивчення феномену гри в сучасних філологічних студіях. Лінгвістика креатива. Лінгвокреативний потенціал засобів маніфестації мовних ігор в англійській

<p>мові. Текстові ігри в аспекті авторської і читацької лінгвокреативності.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Гра як трансдисциплінарний феноменон. Мовна гра як форма лінгвокреативної діяльності автора. Підходи до вивчення гри з позицій лінгвістики: інтенційний, текстоцентричний, рецептивний. Типологія мовних ігор. 2. Текст в аспекті ігрового експериментаторства. Прийоми й засоби репрезентації текстових ігор. Типологія текстових ігор. 3. Поняття ігрової стилістики в контексті авторської та читацької креативності. 4. «Читання» ігор в різних типах англомовного дискурсу: методика повільного читання 5. Написання МКР 	<p>мові. Текстові ігри в аспекті авторської і читацької лінгвокреативності.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Типологія мовних і текстових ігор. Методика ідентифікації й аналізу гри. Методика повільного читання. Поняття ігрової стилістики. 2. Ігрова стилістика сучасного англомовного художнього дискурсу. 3. Ігрова стилістика сучасного англомовного медійного дискурсу. 4. Ігрова стилістика сучасного англомовного Інтернет-дискурсу. 5. Ігрова стилістика сучасного англомовного кінематографічного дискурсу.
--	---

5. Система оцінювання курсу

Критерії оцінювання аудиторної роботи студента (на семінарському занятті)

Систематизована, творча, логічно побудована відповідь з елементами інновації; завдання виконані за інноваційним рівнем складності	«відмінно»
Продуктивна, але недостатньо вичерпна відповідь; завдання виконані за стандартним рівнем складності, можливі незначні помилки	«добре»
Репродуктивна відповідь; завдання виконані за репродуктивним видом складності, містять помилки	«задовільно»
Фрагментарна, неаргументована відповідь; завдання не виконані у відповідності з вимогами, допущені множинні помилки	«незадовільно»
Непідготовленість до заняття; невиконання завдань. Відсутність на занятті	«0»

Критерії оцінювання самостійної роботи студента

Інноваційний підхід до самостійно виконаних завдань, здатність до критико-аналітичного осмислення актуальних проблем академічного письма, загальна філологічна та мовна компетентність	«відмінно»
Творче і самостійне виконання завдань, якісне володіння програмним матеріалом та його доцільне використання у виконанні завдань.	«добре»
Виконання індивідуальних завдань за репродуктивним видом складності за суттєвої допомоги з боку викладача.	«задовільно»
Неглибоке, фрагментарне виконання завдань.	«незадовільно»
Невиконання завдань	«0»

Критерії оцінювання результатів виконання модульної контрольної роботи

Теоретична частина модульної контрольної роботи з курсу "Гра в мові й тексті: лінгвокреативний аспект" передбачає виконання студентами тестів різних видів (множинного вибору, альтернативні, відповідності тощо). Кожне тестове завдання оцінюється від 0 до 2 % / балів, залежно від кількості наявних у відповідному тесті завдань. Загальна кількість балів, що студенти можуть отримати за теоретичну частину МКР, становить **20 % / балів**.

Практична частина модульної контрольної роботи з курсу "Гра в мові і тексті: лінгвокреативний аспект" полягає у виконанні студентами лінгвістичного коментаря художнього/нехудожнього тексту (або його фрагменту). Загальна кількість балів, що студенти можуть отримати за практичну частину МКР, становить **80 % / балів**.

Критерії лінгвістичного коментаря тексту

Студент отримує 80% / балів за лінгвістичний коментар тексту, якщо:

1. Лінгвістичний коментар зроблений відповідно до академічних вимог, як за змістом, так і за формою.
2. наявність в лінгвістичному коментарі не більше (3) негрубих помилок (орфографічних, лексичних, граматичних, стилістичних).

Студент отримує 64% / бали за лінгвістичний коментар, якщо:

1. лінгвістичний коментар загалом зроблений відповідно до академічних вимог, допускається не більше (1) помилки у змісті чи формі інтерпретації;
2. наявність в роботі не більше (2) помилок (орфографічних та/або граматичних) і (4) помилок (лексичних та/або стилістичних);

Студент отримує 48% / балів за лінгвістичний коментар, якщо:

1. лінгвістичний коментар загалом зроблений відповідно до академічних вимог, допускається не більше (2) помилок у змісті чи формі інтерпретації;
2. наявність у роботі не більше (3) помилок (орфографічних та/або граматичних) і (5) помилок (лексичних та/або стилістичних);

Студент отримує 32% / бали за лінгвістичний коментар, якщо:

1. лінгвістичний коментар тексту зроблений не за академічними вимогами;
2. наявність в роботі (4) помилок (орфографічних та/або граматичних) і (6) помилок (лексичних та/або стилістичних);

Студент отримує 0% / балів за лінгвістичний коментар тексту у разі її відсутності

Критерії оцінювання МКР

Відсоток виконання завдань/кількість набраних балів	Бал за національною шкалою	Рейтингові бали
90%-100% виконання усіх тестових завдань (90-100 балів)	5	50
75%-89% виконання усіх тестових завдань (75-89 балів)	4	40
60%-74% виконання усіх тестових завдань (50-74 балів)	3	30

6. Рекомендовані джерела:

Основні:

1. Бабелюк, О. А. (2009). Принципи постмодерністського текстотворення сучасної американської прози малої форми [монографія]. Дрогобич: ТзОВ "Вимір".
2. Белехова, Л. И. (2013). Прототипическое и непрототипическое прочтение поэтического текста (на материале американской поэзии). *Когниция, коммуникация, дискурс*, 6, 10-34.
3. Изотова, Н. П. (2018). Ігрова стилістика романів Дж. М. Кутзее: лінгвопоетологічні студії [монографія]. Київ: Вид. центр КНЛУ.
4. Изотова, Н.П. (2022). Ігрова стилістика як новий напрям мовознавчих студій. *Modern Aspects of Science. The international collective monograph. Česká republika, Vol. 20. P. 202-226.*
5. Корниенко, О. А. (2017). *Игровая поэтика в литературе*. Киев: Видавництво НПУ ім. М. П. Драгоманова.
6. Лизлова, С. М. (2003). *Гра в постмодерністському творі: на матеріалі творчості Ю. Андруховича* (Кандидатська дисертація). Донецький національний університет, Донецьк, Україна.
7. Лизлова, С. М. (2003). Типологія ігор автора та героїв у постмодерністському творі. *Литературоведческий сборник*, 14, 6-15.
8. Chrzanowska-Kluczevska, E. (2004). *Language games: pro and against*. Krakow: Universitas.
9. Huizinga, J. (2016). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Angelico Press.
10. Wittgenstein, L. (1998). *Tractatus Logico-Philosophicus*. Dover Publications.

Додаткові:

1. Матвієнко, С. (1999). Децентрація тексту як гра з читачем ("Подорож ученого доктора Леонардо ..." Майка Йогансена). *Магістеріум*, 2, 18–24.
2. Радзівська, Т. В. (2014). Мовна особистість, мовна гра, лінгвістичні концепти крізь призму роману В. В. Набокова "The Real Life of Sebastian Knight". *Вісник Київського національного лінгвістичного університету*, 17(1), 146-155.
3. Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.
4. Hanebeck, J. (2017). *Understanding metalepsis: Hermeneutics of narrative transgression*. Berlin: Walter de Gruyter.
5. Ryan, M.-L. (2015). The Text as world versus the text as game. In Ryan M.-L. *Narrative as virtual reality 2: revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media* (pp. 117-136). Baltimore: John Hopkins University Press.

Інформаційні ресурси

1. Словник-довідник літературознавчих термінів / Упор. : О.В. Бобир, В.Й. Буденний, О.Б. Мамчич, Н.П. Нікітіна ; за ред. О.В. Бобира. Чернівці : ФОП Лозовий В.М., 2016.
2. Ганич І.Д., Олійник І.С. Словник лінгвістичних термінів. Київ: Вища шк., 1985.

3. Словник основних термінів когнітивно-дискурсивної лінгвістики / А. П. Мартинюк. Харків: ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2011.
4. Словник стилістичних термінів. https://slovnyk.me/dict/stylistics_terms#
5. Літературознавчий словник-довідник / ред. Р.Т. Гром'як. Київ: Вид. центр «Академія», 2007.
6. Наратологічний словник / уклад.: О.М. Ткачук. Тернопіль: Астон, 2002.
7. Філософський енциклопедичний словник / В. І. Шинкарук (голова редколегії) та ін.; Л. В. Озадовська, Н. П. Поліщук (наукові редактори); І. О. Покаржевська (художнє оформлення). Київ: Абрис, 2002.
8. Культурологія: термінологічний словник / П.Е. Герчанівська. Київ: Національна Академія керівних кадрів культури і мистецтв, 2015.
9. Collins English Dictionary (2014). (Complete and Unabridged / 12th ed). Retrieved from <http://www.thefreedictionary.com/antipolitical>.
10. Texts of all lectures on Stylistics and Text Interpretation presented in the computer programme Microsoft Power Point.
11. Supplementary transparencies on lecture and seminar points.
12. Supplementary lecture tests presented in the computer programme Microsoft Power Point.