

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В АСПЕКТЕ СЕМАНТИЧЕСКОГО СИНТАКСИСА

1. Цель освоения дисциплины

Представить описание языковой игры с позиций семантического синтаксиса; спецкурс также предназначен для помощи бакалаврам выпускного курса в написании выпускной квалификационной работы.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Языковая игра в аспекте семантического синтаксиса» относится к вариативной части блока дисциплин и является дисциплиной по выбору.

Для освоения дисциплины «Языковая игра в аспекте семантического синтаксиса» обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплин «Культурология», «Философия», «Активные процессы в современном русском синтаксисе», «Актуальные проблемы русской ономастики», «Введение в языкознание», «Выразительные средства современной русской речи», «Инструментальная и экспериментальная фонетика», «Историческая грамматика русского языка», «Исторический комментарий курса современного русского языка», «История религии», «История русского литературного языка», «Латинский язык», «Лексика говоров Волгоградской области», «Логика», «Методика обучения орфографии в школе», «Методика обучения пунктуации в школе», «Методика обучения русскому языку в средних и средних специальных заведениях», «Общее языкознание», «Отражение эмоций в языке и речи», «Практикум по орфографии и пунктуации», «Русская диалектология», «Современный русский язык», «Старославянский язык», «Стилистика», «Трудные вопросы лексикологии», «Трудные вопросы орфографии», «Трудные вопросы пунктуации», «Филологический анализ текста», «Формирование культуроведческой компетенции учащихся школы», «Экспрессивный потенциал народной речи».

3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способностью использовать основы философских и социогуманитарных знаний для формирования научного мировоззрения (ОК-1);
- готовностью к самостоятельному комплексному анализу текста с учетом новых подходов и направлений лингвистической науки (СК-2).

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

знать

- понятие «языковая игра», исходя из функциональных характеристик этого лингвального явления и соотнесенности с понятиями «норма» – «аномалия»; языковые средства создания феномена игры и механизмы их декодирования;
- терминологическую базу спецкурса: троп, риторическая фигура, модус, диктум, предикат, актант, сирконстант, трансформация, синкретизм, аттракция, семантическая редукция, актантно-сирконстантные перекодировки и др;
- основные виды трансформаций, происходящих в глубинной структуре предложения, и влияние на этот процесс скрытых категорий;

уметь

- анализировать тексты, содержащие языковую игру, с точки зрения семантики, прагматики, стилистики и др;
- определять особенности глубинной структуры предложения, выражения категорий модуса

и диктума в условиях языковой игры; выявлять основные виды семантических трансформаций и причины, порождающие их;
– отмечать специфику актантно-сирконстантной структуры комических высказываний и роль единиц разных языковых уровней в ее формировании;

владеть

– навыками описательного метода, метода компонентного анализа, метода контекстуального анализа, метода моделирования; правилами употребления элементов всех языковых уровней (фонетического, лексического, грамматического) и нормами, принятыми в обществе;
– способностью распознавать намеренные и ненамеренные языковые/речевые нарушения;
– основными приемами создания языковой игры, связанными с преобразованиями глубинной структуры предложения.

4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение

количество зачётных единиц – 2,
общая трудоёмкость дисциплины в часах – 72 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 10 ч., СРС – 58 ч.),
распределение по семестрам – 6 курс, лето,
форма и место отчётности – зачёт (6 курс, лето).

5. Краткое содержание дисциплины

Языковая игра – лингвальный феномен текста.

Языковая игра как объект исследования гуманитарных наук. Норма и аномалия. Форма и содержание. Механизм декодирования (понимания). Участие образных и выразительных средств в формировании языковой игры.

Глубинная структура предложения в аномальных условиях.

Диктум. Типы пропозиций: событийные, логические, их разновидности. Количественный аспект диктума. Понятие модусного содержания предложения. История изучения модуса. Типология модусных категорий: метакатегории, актуализационные, квалификативные, социальные. Количественный аспект модуса. Понятие актанта и сирконстанта. Принципы разграничения семантических ролей. Типология актантов и сирконстантов (субъектные, объектные, инструментальные, адресатные, локативные, темпоральные и др.). Варьирование лексических параметров предиката.

Трансформации глубинной структуры предложения в условиях языковой игры.

Понятие синкретизма. Семантический синтез на уровне лексического и синтаксического значений. Понятие актантной перекодировки. Типология актантных перекодировок: внутрирольевые (внутриактантные), внутривидовые, межвидовые (векторные). Понятие аттракции. Виды аттракций в языковой игре. Семантическая редукция, ее виды. Отношения между означаемым и означающим в условиях языковой игры. Понятие фенотипа и криптотипа. Взаимодействие скрытой категории предиката ‘контролируемость/неконтролируемость’ и именных категорий. Предикатный криптотип ‘актуальность/неактуальность’. Именные категории ‘определенность/неопределенность’, ‘конкретность/неконкретность’, ‘эталонность’.

6. Разработчик

Шацкая Марина Федоровна, доктор филологических наук, профессор кафедры русского языка и методики его преподавания ФГБОУ ВО "ВГСПУ".