

Азарко, О.В. Языковая игра на страницах белорусских букварей / О.В. Азарко, Н.В. Жданович // Современные тенденции развития начального образования: мат-лы междунар. науч.-практ. конф., посвящ. 80-летию журнала «Начальная школа» и 90-летию В.Г.Горецкого, 26-27 ноября 2013 г. – Ярославль, Изд-во ЯГПУ, 2013. – С. 122-130.

О.В. Азарко, Н.В. Жданович

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА НА СТРАНИЦАХ БЕЛОРУССКИХ БУКВАРЕЙ

Общеизвестно, что человек усваивает опыт предыдущих поколений на протяжении всей жизни, однако неоспорим тот факт, что первая ступень общего среднего образования (начальная школа) – это наиболее важный и ответственный период формирования учебных умений и навыков ребенка, от которых напрямую зависит успешность его дальнейшего обучения.

Познавательная активность младшего школьника направлена на исследование окружающего мира, поэтому и на уроках русского языка и литературного чтения маленький ученик должен постепенно знакомиться с новым для него миром – миром слов. Однако отнюдь не всегда у ребенка, пришедшего в школу, мы можем констатировать наличие познавательного интереса, что, безусловно, впоследствии сказывается на качестве усвоения знаний: отсутствие внутренней мотивации приводит к негативному восприятию языкового материала.

Закономерно возникает вопрос о средствах обучения, которые развивали бы не только интерес к учению, но и мышление ученика, стимулировали бы его речевую деятельность. Одним из таких средств, на наш взгляд, может быть языковая игра, которая не только привлекает внимание ребенка к слову, но и вызывает осмысленный интерес младшего школьника к явлениям языка.

Установка на языковую игру обусловлена самой природой человека, поскольку игра как таковая – это часть «его общественной сути, его неотъемлемая социальная функция» [4, с. 6]. Игра не ограничивается периодом детства, а присутствует в жизни человека постоянно, на всех жизненных этапах, доставляя ему удовольствие или удовлетворение. Игра является

естественным видом человеческой деятельности, поэтому не случайно наряду с классическим определением человека как «Homo sapiens» (человек разумный) появилось определение «Homo ludens» (человек играющий) [8].

Склонность человека к языковой игре обусловлена свойствами его психики, и даже совсем маленький ребенок усваивает язык через игру. Как отмечает известный философ Бертран Рассел, первая игра, приносящая человеку удовольствие, – учиться произносить слова, поскольку именно она позволяет ребенку сообщать о своих желаниях более точно и конкретно по сравнению с жестами и криками [5].

Играя, ребенок познает окружающий мир и себя в этом мире, моделирует различные ситуации, без особых усилий постигает опыт предшествующих поколений. Являясь элементом культуры, игра еще издревле стала использоваться в обучении как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения, выработки необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей [1].

Безусловно, языковая игра отличается от игры вообще и входит в жизнь человека не сразу: рассчитанная на определенную умственную работу носителей языка, она появляется в тот период, когда человек говорящий может апеллировать к интеллектуальному опыту и способностям слушающего [4, с. 9]. Языковая игра опирается на личностное начало, и прежде всего – на индивидуальное восприятие, на несоответствие ожидаемого реальному результату. Иначе говоря, языковая игра представляет собой более сложную, чем обычная детская игра, деятельность, которая происходит не только по определенным правилам, но и может выходить за их рамки, осуществляться творчески.

Языковая игра – это особый тип речевого поведения, особый способ употребления языковых средств, в основе которых лежит «актуализация языковых знаков (или отношений между ними)» [3, с. 316]. Следуя за Б.Ю. Норманом в определении языковой игры, можно отметить, что она связана с использованием языка «в особых – эстетических, социальных и т. п. –

целях, при котором языковая система наилучшим образом демонстрирует свою «мягкость»: языковые единицы, их классы и правила их функционирования получают тут бóльшую степень свободы по сравнению с иными речевыми ситуациями» [4, с. 6].

Эта «мягкость» языковой системы как нельзя лучше подходит для организации работы на первой ступени общего среднего образования, в период знакомства младших школьников с азбукой и основами чтения и письма.

В Республике Беларусь обучение грамоте осуществляется по двум учебным пособиям: в школах с русским языком обучения – по «Букварю» Н.А. Сторожевой [6] и «Букварю» А.К. Клышки [2], в школах с белорусским языком обучения – по «Букварю» А.К. Клышки. Оба учебных пособия ориентированы на обучение грамоте в русле аналитико-синтетического метода, хотя подходы в подаче языкового материала у авторов букварей различны: Н.А. Сторожева предлагает начинать обучение грамоте со знакомства с гласными буквами (А, О, И, Ы, У), после чего переходить к знакомству с согласными и протяжному произнесению слогов. А.К. Клышка – сторонник методики чтения целыми словами, поэтому предлагает вначале изучать согласные, а затем гласные.

Однако несмотря на различие взглядов на обучение чтению, авторы белорусских букварей стремятся развивать не только интерес к учению у первоклассников, но и их языковое чутье. Уже в период обучения грамоте младшие школьники получают знания как в области фонетики и графики, так и в области лексикологии и фразеологии (хотя и на уровне пропедевтики), причем происходит это в игровой форме, интересно и ненавязчиво.

Кроме того, для совершенствования навыка осознанного чтения у первоклассников, уже умеющих читать, в дополнение к основному учебному пособию в Беларуси может быть использована книга Н.А. Сторожевой «Страна Буквария» [7], в которой собраны интересные рассказы, стихи, шутки, кроссворды, логические игры и упражнения, задания для письма печатными буквами. Воспитательный и развивающий потенциал материалов «Букварию»

позволяет учителю не только вносить разнообразие в уроки обучения грамоте, но и широко использовать возможности книги во внеклассной работе с младшими школьниками.

Наблюдения показывают, что различные способы языковой игры характерны для обоих белорусских учебных пособий и «Страны Букварии». И если языковая игра может быть реализована на разных уровнях (фонетическом, лексико-семантическом, словообразовательном, синтаксическом), в белорусских букварях преобладание получила игра на уровне фонетики и лексики, что вполне закономерно: первоклассники работают прежде всего со звуками и словами. Остановимся более подробно на способах создания языковой игры, которые используются в белорусской букваристике.

Языковую игру на фонетическом уровне Н.А. Сторожева и А.К. Клышка предлагают младшим школьникам уже на первых уроках обучения грамоте, причем формы реализации этой игры достаточно разнообразны. Из всех используемых в букварях способов создания языковой игры мы отметим наиболее частотные.

Самой простой и популярной у белорусских авторов является языковая игра, построенная на повторах-отзвучиях: *Белые бараны били в барабаны* [6, с. 86]; *Идут, идут, а тут да тут* [2, с. 65] – или звуковых повторах в широком смысле слова (ассонансах или аллитерациях): *Я хожу, брожу, кружу... И жуужжу, жуужжу, жуужжу* [2, с. 73]; *Шесть мышат в камыше шуршат* [6, с. 111]; *Два щенка щека к щеке грызли щетку в уголке* [2, с. 109] (в данных примерах на одном шипящем звуке держится весь текст).

Также в букварях распространены примеры, в которых каждое последующее слово повторяет предыдущее: *ряд – наряд* [2, с. 102], *kozy – стрекозы, розы – морозы, звон – трезвон* [6, с. 80]. Созвучные единицы сближают по формальному сходству слова различной семантики и даже различных тематических групп. Примечательно, что в подобных случаях происходит членение слов на якобы семантически значимые элементы с

последующей их трансформацией. В частности, в «Букваре» Н.А. Сторожевой сближаются птицы с «точкой»: *уточка – ласточка* [6, с. 107]:

У	.
---	---

Л	А	С	.
---	---	---	---

Семья слов с «точкой» еще больше у А.К. Клышки [2, с. 95]:

У	.
---	---

С	Е	.
---	---	---

Л	А	С	.
---	---	---	---

М	И	Н	У	.
---	---	---	---	---

Г	О	Р	С	.
---	---	---	---	---

Ф	О	Р	.
---	---	---	---

Кроме «точечных» слов, А.К. Клышка предлагает первоклассникам познакомиться с «тематическими» группами, объединяющими разные лексические единицы с общим «квазиморфом»: с «рогатыми» словами (носоРОГ, поРОГ, твоРОГ, доРОГа, РОГалик, пиРОГ [2, с. 90]), «вороньими» словами (КАРта, КАРась, тоКАРЬ, леКАРство, КАРандаш, КАРтофель [2, с. 93]), «чайными» словами (изучАЙ, ЧАЙник, ЧАЙка, слуЧАЙ, обыЧАЙ, выруЧАЙ [2, с. 96]), словами «из пруда» (КВАс, КВАшня, аКВАрель, КВАртира, аКВАриум [2, с. 100]), словами с «очками» (удОЧКИ, дудОЧКИ, бабОЧКИ [2, с. 114]). Следует отметить, что фонетические повторы сближенных на основе «псевдоэтимологии» слов подчеркиваются в букваре благодаря графическому выделению омонимичных словесных фрагментов.

Этот прием часто встречается в ребусах:

по2л (подвал), *7я* (семья), *с3ж* (стриж), *ви3на* (витрина) [2, с. 94];

Я 100ю у 100ла (Я стою у стола) [6, с. 128].

Кроме собственно повторов, авторы букварей широко используют рифмовки, основанные на сближении конечных звуков слов: *Что бывает после ос? Только щелочки для слез* [2, с. 109]; *Матушка-рожь кормит всех сплошь* [2, с. 111].

Не менее частотны в букварях примеры языковой игры, построенной на звуковых заменах, вставках, метатезах: *нитка – ткани, насос – сосна* [6, с. 53], *Кира – раки, марка – комар* [6, с. 65].

Повторы отдельных гласных и согласных звуков, повторы целых слогов или частей слова мотивируют их смысловые сближения и вызывают явление паронимической аттракции, которая также достаточно широко представлена в белорусских букварях, хотя преднамеренное столкновение схожих по звучанию разнокорневых слов, основанное на окказиональной ассоциативной семантической связи между ними, более показательно для «Букваря» А.К. Клышки: *шар – шарф* [2, с. 92], *порт – портной*, *боль – большой* [2, с. 102], *гусь – гусеница* [2, с. 106] и т. п.

Языковая игра в букварях ориентирована также и на письменно-буквенную эквивалентность повторов, что наиболее ярко проявляется в палиндромах. «Двойное течение речи» позволяет ребенку читать слова слева направо и справа налево: *сон – нос* [6, с. 42], *тонет енот* [6, с. 72]. На палиндромах строится весь текст в «Букваре» А.К. Клышки «Что читала Лида?»: *Вера писала слева направо: «шалаш». А Лида читала справа налево: «шалаш». И так шалаш. И этак шалаш. Вера писала: «тонет енот». И Лида читала: «тонет енот». Потом Вера написала: «иди, дог, кот, сон, луг». А что прочитала Лида справа налево?* [2, с. 94]. Языковая игра в подобных случаях строится на эффекте неожиданности, являясь по сути особой разновидностью сознательного нарушения языковых стереотипов, направленного на определенный интеллектуальный эффект.

Фонетическое членение слова на минимальные единицы, а затем его трансформация путём подмены одного или нескольких звуков, похожих по звучанию, но не идентичных, лежит в основе целого ряда игр, которые предлагают авторы букварей первоклассникам (например, дополнить ряды: *пень – тень – день; соль – моль – роль* [6, с. 101]; соединить слог и слово: *о – город, Е – горка, ра – дуга* [6, с. 99] и т. п.). Материал для анализа типа *Ната – нота, ноты – соты, сито – сыто* [6, с. 53]; *мяч – меч – мел, луч – лук – лак, почта – почка – бочка* [6, с. 107] призван привлечь внимание первоклассника к смыслоразличительной функции звуков.

На лексическом уровне языковая игра в букварях строится на обыгрывании значений многозначных слов (например, *ерш* ‘небольшая речная рыба с колючими плавниками’ и *ерш* ‘щетка’ [2, с. 53]; *заяц* ‘животное’ и *заяц* ‘безбилетный пассажир’ [2, с. 89-90]) и омонимии, причем игра слов, построенная на совпадении в звучании разных лексических единиц, превалирует во всех учебных пособиях.

Лексический уровень реализации языковой игры в букварный период ориентирован на пропедевтическую работу с семантикой слова, поэтому на страницах белорусских букварей много заданий, направленных на нахождение однокоренных слов, слов одной тематической группы, подбор слов с противоположным значением и т. п. Например, в «Букваре» Н.А. Сторожевой детям предлагается дополнить схему (*идет человек, идет дождь, идет ; летит самолет, летит время, летит; растет город, растет клен, растет* [6, с. 120]), соотнести слова-антонимы из разных столбцов [6, с. 154], найти «заблудившееся» слово (речь, реченька, речка, речушка; печка, печень, печь, печник) [6, с. 107] или отыскать лишнее слово в строках и столбцах [6, с. 137]:

щука	грач	скворец	клест
щмель	щегол	кукушка	воробей
кузнечик	чайка	цапля	синица
пчела	бабочка	щенок	саранча

Кроме того, в букварях игра слов может быть реализована и на совмещении в одном контексте прямых и переносных значений слов, в том числе и фразеологических: *Кот с усами. Сом с усами. Мы сами с усами* [6, с. 61]; *рыба клюет – рыбак носом клюет* [6, с. 131].

Каламбуры наиболее частотны, поскольку они представляют собой простейший способ языковой игры: *Мы ходили в цирк. Там была цирковая железная дорога. Модница лисица продавала билеты. У кассы на цыпочках стояли цапли. И вдруг из вагона выскочил заяц. Все засмеялись. Он ехал без билета* [2, с. 89]. Как отмечают исследователи, «каламбуры считаются игрой

слов на самом низком уровне по той причине, что они самые простые по способу создания и самые «прозрачные» по количеству уровней смысла» [1, с. 229]: *Вова Волков рисовал волков* [6, с. 71].

Явление омонимии охватывает различные языковые уровни, поэтому в букварях представлены и собственно омонимы (*каток* ‘ледяная площадка’ и *каток* ‘машина’ [6, с. 53]; *родниковый ключ* и *дверной / музыкальный ключ* [6, с. 130]), и омофоны (*Рву ромашку в поле. Несу ромашку Поле; Павлик Карпов кормит карпов* [6, с. 79]), и омографы (*Вот замок стоит. А на замке – замок* [6, с. 73]; *Пугало пугало в огороде галок* [6, с. 96]; *Я мою мою шею* [6, с. 128]), и омоформы (*А мы у ели рыбу ели* [6, с. 73]; *Ира пила компот. У Пети пила и топор* [6, с. 79]; *Лечу куклу – лечу на Луну* [6, с. 104]). Омонимия не является предметом изучения в начальной школе, вместе с тем созвучные или графически похожие слова привлекают внимание ребенка и развивают его познавательную активность.

Ребенок в возрасте 6-7 лет уже имеет определенный словарный запас, умеет пользоваться языком в целях общения, однако с приходом в школу начинается новый этап его языкового развития – этап осознанного овладения лексическими и грамматическими средствами. Эффективность усвоения материала зависит от того, увлекает ученика занятие или нет. Поскольку ведущим видом деятельности ребенка в преддверии школы являлась игра, внимание первоклассника на изучаемом предмете концентрируется до тех пор, пока к нему есть интерес. Эта психологическая особенность детей младшего школьного возраста является одним из оснований использования на начальном этапе обучения элементов языковой игры.

Привлекая внимание младшего школьника к слову как таковому или к тем или иным особенностям лексических единиц (звуковым или графическим), языковая игра в период обучения грамоте формирует первые учебно-языковые умения и навыки, в том числе умения опознавать звуки и буквы, отличать слова и их части.

Языковая игра, представленная на страницах белорусских букварей, имеет одновременно и обучающую, и развивающую, и развлекательную направленность: игра со словом не только расширяет лексический запас ребенка, но и развивает его образное мышление и языковую интуицию, внимание, наблюдательность; кроме того, воспринимая обучение как процесс, доставляющий удовольствие, первоклассник быстрее усваивает необходимый лингвистический материал.

Литература

1. Иванов, С.С. Игра слов и способы ее создания: смысловая и звуковая игра слов / С.С. Иванов // Вестник Нижегородского государственного лингвистического университета имени Н.И. Лобачевского. Лингвистика. – 2009. № 6 (2). – С. 227-231.
2. Клышка, А.К. Букварь: учеб. пособ. для 1-го кл. общеобразоват. учреждений с русским языком обучения / А.К. Клышка. – Минск: Народная асвета, 2008. – 150 с.
3. Николина, Н.А. Языковая игра в современной русской прозе / Н.А. Николина, Е.А. Агеева // Семантика языковых единиц: Доклады УІ Междунар. конф.: В 2 т. / Моск. гос. откр. пед. ун-т; Отв. ред. Е.И. Диброва. – М.: Изд-во «СпортАкадемПресс», 1998. – Т. 2. – С. 315-317.
4. Норман, Б.Ю. Игра на гранях языка / Б.Ю. Норман. – 2-е изд. – М.: ФЛИНТА: Наука, 2012. – 344 с.
5. Рассел, Б. Человеческое познание. Его сфера и границы / Б. Рассел / Пер. с англ. Н.В. Воробьева. – Киев: Ника-Центр: Вист-С, 1997. – 556 с.
6. Сторожева, Н.А. Букварь: учеб. пособ. для 1-го кл. общеобразоват. учреждений с русским языком обучения / Н.А. Сторожева. – Минск: Народная асвета, 2008. – 168 с.
7. Сторожева, Н.А. Страна Буквария / Н.А. Сторожева. – 2-е изд. – Минск: Пачатковая школа, 2010. – 128 с.

8. Хейзинга, Й. Homo ludens: человек играющий / Й. Хейзинга. – М.: ЭКСМО-пресс, 2001. – 350 с.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ