

Сальникова Вера Владимировна

**АССОЦИАТИВНОЕ ПОЛЕ ЛЕКСЕМЫ "ИГРА" В ЯЗЫКОВОЙ КАРТИНЕ МИРА РЕБЕНКА:
ДИНАМИЧЕСКИЙ АСПЕКТ**

В статье рассматривается ассоциативное поле лексемы "игра" в языковой картине мира ребенка - автобиографического героя и детей XXI века. Автор исследования выясняет, насколько лексема "игра" известна современному ребенку, определяет специфику языкового сознания и картины мира автобиографического героя и детей XXI века, а также проводит сравнительно-сопоставительный анализ соответствующих тематических групп.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2015/4-2/46.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2015. № 4 (46): в 2-х ч. Ч. II. С. 161-163. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2015/4-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

Список литературы

1. **Коряковцева Н. Ф.** Современная методика организации самостоятельной работы изучающих иностранный язык. М.: Аркти, 2002.
2. **Полат Е. С.** Метод проектов на уроках иностранного языка // Иностранные языки в школе. 2000. № 2.

**METHOD OF TRAINING PROJECTS
IN TEACHING FOREIGN LANGUAGE IN MODERN SCHOOL**

Protasova Nina Valentinovna, Ph. D. in Philology
Education center № 13 named after the Hero of the Soviet Union N. A. Kuznetsov, Tambov
golovina-nina@bk.ru

One of the most important pedagogical problems today is the introduction into the educational process the means and techniques that help students to “discover” themselves, reveal their personality, and create the conditions for the successful mastering of a school subject. This article is devoted to the method of projects, which allow students to realize their interest in the subject matter, to increase the knowledge about it, to convey to the interested audience, and to demonstrate the level of foreign language proficiency.

Key words and phrases: self-guided work; subject field; project technology; paradigm of education; technologies of training; cognitive activity; collaborative learning.

УДК 81-114

Филологические науки

В статье рассматривается ассоциативное поле лексемы «игра» в языковой картине мира ребенка – автобиографического героя и детей XXI века. Автор исследования выясняет, насколько лексема «игра» известна современному ребенку, определяет специфику языкового сознания и картины мира автобиографического героя и детей XXI века, а также проводит сравнительно-сопоставительный анализ соответствующих тематических групп.

Ключевые слова и фразы: игра; свободный ассоциативный эксперимент; ассоциативное поле; слово-стимул; слово-реакция; тематические группы; языковая картина мира ребенка.

Сальникова Вера Владимировна, к. филол. н., доцент
Башкирский государственный университет (филиал) в г. Бирске
salnikova.v.v@gmail.com

**АССОЦИАТИВНОЕ ПОЛЕ ЛЕКСЕМЫ «ИГРА»
В ЯЗЫКОВОЙ КАРТИНЕ МИРА РЕБЕНКА: ДИНАМИЧЕСКИЙ АСПЕКТ[©]**

Ассоциации имеют большое значение в развитии и формировании семантической структуры слова, ее осмыслении. Свободный ассоциативный эксперимент является одним из способов выявления ассоциативных полей образов, представленных в языковой картине мира ребенка. Э. А. Салихова отмечает, что «интерес к ассоциативным методам исследования и к ассоциативным экспериментам <...> возрастает с признанием ассоциативной <...> природы значения слова <...> и возможностью обнаружения объективно существующих в психике носителя языка семантических связей слов» [8, с. 8]. Метод свободного ассоциативного эксперимента получил широкое распространение в современной лингвистической науке. Например, это составление русского ассоциативного словаря [6]; исследование структуры ассоциативных полей слов [8]; анализ специфики концептуализации бинарной оппозиции «любовь-предательство» в национальных языковых картинах мира разнотемных языков [3]. Как мы видим, изучение данной проблемы является актуальным в области когнитивной и антропологической лингвистики, психолингвистики, лингвокультурологии.

Данная статья посвящена изучению ассоциативного поля лексемы «игра» в языковой картине мира ребенка – автобиографического героя и детей XXI века. Материалом для исследования послужили тексты повестей С. Т. Аксакова «Детские годы Багрова-внука», Н. Г. Гарина-Михайловского «Детство Тёмы», А. Н. Толстого «Детство Никиты», В. П. Астафьева «Последний поклон» (Книга первая), а также данные свободного ассоциативного эксперимента, который был проведен в апреле 2014 г. во вторых и третьих классах средней школы № 9 г. Бирска Республики Башкортостан. В нем приняли участие 100 испытуемых в возрасте 8-9 лет. Выбор данного возраста обусловлен тем, что в книге С. Т. Аксакова повествование о детстве заканчивается, когда герою идет 9 год; в произведении Н. Г. Гарина-Михайловского рассказывается о детстве ребенка в возрастном диапазоне от 8 до 12 лет; главному герою повести А. Н. Толстого 9-10 лет, а в произведении В. П. Астафьева повествуется о детстве ребенка от 7 до 10 лет. Именно этот возраст детей выбран нами с целью достоверности и объективности сопоставлений.

Для того чтобы сравнить одинаковые фрагменты мира в вербальной репрезентации ребенка – автобиографического героя и его сверстника, мы выбрали в качестве стимула слово «игра», поскольку именно игра как неотъемлемая часть мира ребенка способствует не только познанию окружающей действительности, но и готовит его к вхождению в мир взрослых, формирует социально-ролевые отношения, мировоззрение и психологические особенности личности. Новизна нашего подхода к описанию ассоциативного поля лексемы «игра» определяется выявлением специфики языкового сознания и картины мира автобиографического героя и детей XXI века. Целью данной статьи является изучение ассоциативного поля лексемы «игра» в языковой картине мира ребенка в динамическом аспекте.

В ходе работы с детьми младшего школьного возраста каждому испытуемому предлагался лист бумаги, на котором было напечатано слово-стимул (S) – *игра*. Свободный ассоциативный эксперимент предполагает ответ-реакцию (R) на предложенное слово-S любым словом. Время эксперимента учитывалось и ограничивалось (давалось 7-10 минут).

Результаты эксперимента показали, что на слово-S *игра* получено всего 92 реакции. Таким образом, нами выявлено, что ассоциативное поле лексемы «игра» включает 10 тематических групп (Таблица 1). Нужно отметить, что изучением вопроса классификации игр занимались многие педагоги и психологи (Ф. Фребель (1826), К. Грос (1898) П. Ф. Лесгафт (1906), Н. К. Крупская (1899), С. Л. Новоселова (1996), А. В. Запорожец (1986) и А. П. Усова (1981), Н. Я. Михайленко и Н. А. Короткова (2000; 2012)) [5; 7]; поэтому в исследовании мы опираемся на данные работы и предлагаем сводную классификацию игр, отражающую тематические группы, представленные в языковой картине мира ребенка – автобиографического героя и современных детей.

Таблица 1.

Ассоциативное поле лексемы «игра» у детей XXI века

№	Тематические группы	Частота встречаемости (%), 2014 г.
1	Процесс игры	68
2	Развлечения, забавы	54
3	Компьютерные игры	52
4	Игрушки, предметы игры	39
5	Интеллектуальные игры	34
6	Спортивные игры	24
7	Характеризация игры	12
8	Сюжетно-ролевые игры	9
9	Строительные игры	8
10	Просмотр телевизионных передач, мультфильмов	4

Рассмотрим некоторые тематические группы более подробно. Тематическая группа «Процесс игры» в языковой картине мира Сережи Багрова включает следующие лексемы: *играть, игрывать, забавлять, кормить, закутать, победить* [1]. В лексиконе Тёмы – главного героя книги Н. Г. Гарина-Михайловского – представлены такие наименования, как: *играть, игравший, играть* [4]. В языке Никиты – главного героя произведения А. Н. Толстого – имеют место слова: *играть, проиграть, заиграть, отклеивать, прятать, лезть под стол* [9]. В языковой картине мира Вити – героя повести В. П. Астафьева – встречаются лексемы: *играть, заиграть, играет, стрелнуть, бить, кататься* [2]. Анализируя показатели Таблицы 1, можно отметить, что данная тематическая группа является самой частотной в лексиконе современных детей, поскольку она составляет 68% всех реакций. В нее входят такие слова-R, как: *играть, переодевание кукол*. Самым частотным является слово *играть*.

Тематическая группа «Развлечения, забавы» достаточно ярко и разнообразно представлена в языковой картине ребенка – автобиографического героя. В языке Сережи Багрова данную тематическую группу составляют такие лексемы: *качаться на качелях, кататься в санях, кататься на коньках и ледянках, рыбная ловля, ужение, охота* [1]. В лексиконе Тёмы имеют место следующие слова и словосочетания: *собирать по берегу плоские камешки и с размаху пускать их по воде, ловить рачков, разных ракушек, пускание змея, игра в пуговки, дзига* [4]. В книге А. Н. Толстого «Детство Никиты» анализируемая группа включает такие наименования, как: *кататься на сосновой скамейке, игра в фанты, чижик, чушки, хлюст, орлянка, подкучки, играть в карты, играть в носы* [9]. В языке Вити встречаем следующие лексемы: *кататься на санках, кататься на салазках, «блинать» каменными плиточками по воде, бросать камни в воду, пулять камни в пролетающих птичек, прятки, игра в бабки, городки, чика, чиж, чехарда, рыбалка* [2]. Эта тематическая группа достаточно частотна и разнообразна у современных детей (54%). В нее входят такие слова-R: *жмурки, прятки, туки-туки, чай-чай выручай, догонялки, салки, выше ножки, море волнуется, казаки-разбойники, вышибалы, чехарда, бутылочка, Мега Твистер, молчанка, снежки, кататься на санках, карты, боулинг, батут*. Самыми частотными из них являются лексемы: *прятки, туки-туки, догонялки, карты, снежки*. Как видно, некоторые наименования в языке ребенка – автобиографического героя и современных детей совпадают (*кататься на санках, играть в карты*). В данной группе представлены в большей степени игры с правилами, а также присутствуют и азартные игры (*карты, хлюст, орлянка, игра в носы*).

Следующей по частотности является тематическая группа «**Компьютерные игры**» (52%), которая имеет место только в лексиконе современного ребенка. Она содержит такие слова-Р: *майнкraft, контра, варфейс, Контр Страйк, человек-наук, Кот в сапогах, тачки 2, танки онлайн, перестрелка, зомби, звёздные войны, стратегия, магическая кухня, монстры, гонки, война онлайн, сокровища пиратов, бой с тенью, Кот против мыши онлайн*. В анализируемую группу мы включаем не только наименования игр, но и предметы, атрибуты игры: *планшет, компьютер, приставка, телефон, смартфон*. Как мы видим, в данной группе преобладают иноязычные наименования игр. Самыми популярными являются лексемы *танки онлайн, варфейс, бой с тенью*. Нужно отметить, что современным детям наиболее интересны игры на военную тему. Отсутствие данной тематической группы в лексиконе ребенка – автобиографического героя закономерно, самоочевидно: данная реалья – это явления современного мира.

Итак, в результате проведенного исследования нами выявлено следующее.

Во-первых, в языковой картине мира современных детей и ребенка – автобиографического героя преобладает субстантивная лексика; это объясняется тем, что именно предметный мир более всего представлен в языке детей, поскольку мышление ребенка носит предметно-образный характер.

Во-вторых, тематические группы «Процесс игры», «Сюжетно-ролевые игры» представлены гораздо богаче, шире в лексиконе автобиографического героя, чем у испытуемых. Однако группа «Спортивные игры» более частотна и разнообразна в языковой картине мира современного ребенка. Тематические группы «Компьютерные игры», «Интеллектуальные игры», «Просмотр телевизионных передач, мультфильмов» имеют место только в языке детей XXI века – это закономерно, поскольку данное явление – реалья нашего времени; этому способствует развитие техногенного фактора. Результаты нашего исследования доказывают мнение С. А. Козловой и Т. А. Куликовой о том, что содержание игр отличается в зависимости от культурно-исторической эпохи [5, с. 257].

В-третьих, данные наблюдения свидетельствуют о том, что современный ребенок имеет гораздо больше игрушек, его игры более разнообразны, он активно пользуется компьютером, Интернетом. В то время как в качестве игрушек герои автобиографических повестей используют предметы окружающего мира (*камушки, чурки, нитки, костяшки, пуговки, орехи, кусочки дерева*), некоторые игрушки они делают самостоятельно (*лук, рогатка*). Результаты свободного ассоциативного эксперимента показали, что происходит изменение языкового сознания, языковой картины мира ребенка.

Список литературы

1. Аксаков С. Т. Семейная хроника. Детские годы Багрова-внука / предисл. и примеч. С. Машинского. М.: Худож. лит., 1982. 542 с.
2. Астафьев В. Последний поклон: повесть в рассказах. М.: Эксмо, 2010. 800 с.
3. Бориева Д. Р. Ассоциативный потенциал бинарной оппозиции «любовь-предательство» в американской и кабардино-черкесской лингвокультурах на современном этапе развития (свободный ассоциативный эксперимент) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2014. № 9 (39). Ч. 1. С. 18-22.
4. Гарин-Михайловский Н. Г. Детство Темы: автобиографическая повесть / вступ. ст. И. Воробьевой; худож. Д. Штеренберг. М.: Детская литература, 2009. 216 с.
5. Козлова С. А., Куликова Т. А. Дошкольная педагогика: учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений. Изд. 4-е, стер. М.: Академия, 2002. 416 с.
6. Мягкова Е. Ю. «Русский ассоциативный словарь» и проблемы исследования эмоциональной лексики // Этнокультурная специфика языкового сознания: сб. статей. М.: РАН Ин-т языкознания, 1996. С. 176-180.
7. Новосёлова С. Л. Игры и их классификация // Информационно-методический и научно-педагогический журнал департамента образования администрации Вологодской области и Вологодского института развития образования. Вологда, 2001. Приложение № 4. С. 12-16.
8. Салихова Э. А. Изучение структуры ассоциативных полей слов: опыт теоретико-экспериментального исследования. Уфа: Восточный ун-т, 2002. 168 с.
9. Толстой А. Н. Детство Никиты. М.: Советская Россия, 1971. 96 с.

ASSOCIATIVE FIELD OF THE LEXEME “GAME” IN CHILD’S LANGUAGE PICTURE OF THE WORLD: DYNAMIC ASPECT

Sal'nikova Vera Vladimirovna, Ph. D. in Philology, Associate Professor
Bashkir State University (Branch) in Birsik
salnikova.v.v@gmail.com

The article considers the associative field of the lexeme “game” in the language picture of the world of the child – the autobiographical hero and children of the XXI century. The author of the study finds out how the lexeme “game” is known to the modern child, determines the specificity of language consciousness and picture of the world of the autobiographical hero and children of the XXI century, as well as conducts the contrast-comparative analysis of relevant thematic groups.

Key words and phrases: game; free associative experiment; associative field; word-stimulus; word-reaction; thematic groups; child’s language picture of the world.