

ВОЗМОЖНОСТИ ИГРОВЫХ УЧЕБНЫХ СЛОВАРЕЙ В РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ФРАЗЕОЛОГИИ МЛАДШИМ ШКОЛЬНИКАМ

Possibilities of Educational Game Dictionaries in Representation of Phraseology to Younger Schoolchildren

Elena Rogaleva

Pskov State University, Russian Federation

Tatiana Nikitina

Pskov State University, Russian Federation

Abstract. *The article summarizes domestic and foreign experience of creating textbooks in a game format and presents an innovative concept of educational gamified phraseographic text intended for the younger schoolchildren. The goals and objectives of the game dictionary projects of the Experimental laboratory of educational lexicography of Pskov state University are determined. The macrostructure and parametric model of educational gamified dictionaries are presented. The lexicographical game techniques of etymologization of phraseological units are described. The results of the training experiment conducted in schools of Pskov on the materials of the author's dictionaries are also presented. They confirm the effectiveness of the developed methodology of gamified lexicographical representation of phraseology and the practical value of dictionaries.*

Keywords: *dictionary entry, educational lexicography, game techniques of etymologization of phraseology, pedagogical experiment, phraseological dictionary.*

Введение

Introduction

Игра как естественная для ребенка форма обучения обуславливает и создание специальной книжной продукции. В настоящее время книжный рынок в России переполнен разнообразными книжками-игрушками, книгами-играми разной тематики, жанров и направлений.

Жанром, на сегодняшний день еще не разработанным в игровом формате, является учебный словарь.

Цель данной статьи – представить инновационную концепцию комплекса игровых фразеологических словарей для младших школьников, разработанную в Экспериментальной лаборатории учебной лексикографии Псковского государственного университета: фразеологический словарь

«Занимательные этимологические истории» (Rogaleva & Nikitina, 2019), фразеологический словарь в рассказах «Сами с усами» (Rogaleva & Nikitina, 2018) и подготовленный к печати познавательно-игровой фразеологический словарь «Дело в шляпе».

Помимо основной задачи – игровой учебной репрезентации русской фразеологии на широком культурно-историческом фоне, в данных словарях решается задача повышения общего уровня эрудиции читателя-ребенка.

Новые формы взаимодействия Интернета и литературы в XX-XXI, а также новые приемы построения текста, порожденные этим взаимодействием, обусловили такие формы применения интернет-технологий в сфере «бумажной» литературы, как построение текста по принципам компьютерной игры (что влияет на жанровую природу, картину мира текста) и использование в художественном тексте эстетики сетевого блога (что воздействует на стиль) (Kataev, 2012, p. 6) – все это способствует воссозданию в художественном тексте эффекта интерактивности, свойственной любой компьютерной игре.

В связи с этим, как уже отмечалось в наших работах, мы признаем крайне актуальным и применяем при реализации нашей фразеографической концепции такой способ индуцирования интерактивности, как использование игровых приемов конструирования лексикографического текста, в том числе адаптацию приемов компьютерных игр применительно к бумажному формату словаря. Такой подход соответствует не только читательскому запросу, но и реальному положению дел в сфере современной коммуникации (Nikitina & Rogaleva, 1915, p. 182)

В ходе исследования языкового материала с целью его адекватной параметризации в рамках словарной статьи использовались приемы семантической идентификации и лингвокультурологического анализа фразеологизмов, методика структурно-семантического моделирования и описательный метод.

В целях реализации авторской концепции интерактивной словарной репрезентации фразеологии адресату-ребенку был использован лексикографический метод дискурсивного гипертекстового конструирования с использованием тактики этимологического парафразирования.

Способом моделирования фразеомообразовательного процесса в условиях учебной коммуникации стала словарная этимологическая парафраза, интерактивность которой создается посредством системы игровых текстоорганизующих приемов (Rogaleva, 2014).

**Игровой приём креолизации лексикографического текста во
фразеологический словарь «Занимательные этимологические
истории»**

***Game method of creolization of lexicographic text in the phraseological
dictionary “Entertaining etymological stories”***

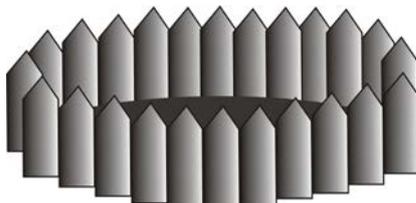
Одним из игровых текстоорганизующих приёмов является креолизация этимологического гипертекста (Rogaleva, 2019). Мы не ставим своей целью анализ использования термина «креолизация» в традициях зарубежных лингвистических школ. Будем придерживаться его трактовки в современной российской лингвистике и лингводидактике, где под креолизированным текстом понимается «особый вид паралингвистически активного текста» (Udod, 2013, p. 97). Е.Е. Анисимова определяет данные тексты как особый лингвовизуальный феномен, текст, в котором вербальный и невербальный компоненты образуют одно визуальное, структурное, смысловое и функционирующее целое, обеспечивающее комплексное прагматическое воздействие на адресата (Anisimova, 2003, p. 71).

Это свойство креолизованного текста в полной мере используется при словарной этимологизации фразеологизмов в рамках нашей концепции (Rogaleva, 2014). Иконические компоненты текста являются здесь репрезентантами ключевых элементов фразеологического образа, что обеспечивает адекватное осмысление внутренней формы фразеологизма, снимает возможность неполноценного восприятия вербально передаваемой информации или ее некорректной интерпретации читателем-ребенком, не имеющим достаточных фоновых знаний и запаса этнокультурно маркированной лексики, как, например, в случае с фразеологизмом *ни кола ни двора*. Благодаря креолизации этимологизирующего словарного текста читатель получает здесь наглядное представление о деталях и конструктивных особенностях крестьянских хозяйственных построек, осваивает культурный фон компонентов фразеологизма *кол*, *двор*, опираясь на визуализацию соответствующих реалий, и успешно осознает мотивировку фразеологического оборота. Отметим также, что за счет диалога авторов с читателем при воображаемом «обустройстве двора» по ходу этимологической истории «в книжном формате» реализуется интерактивность, так привлекающая ребенка в компьютерных играх (Rogaleva, 2019, p. 123).

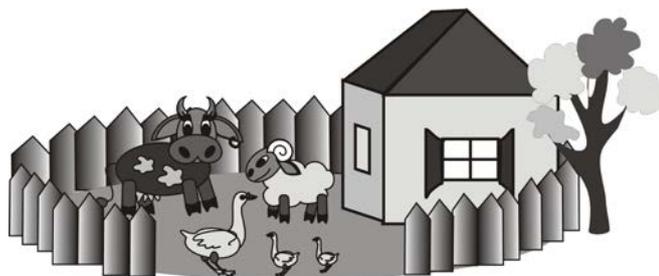
Приведём фрагмент данной словарной статьи:

« <...> **Ни кола ни двора...** Ну что же, в общих чертах, понятно – нет ни того, ни другого. Смотри, а вот и кол. Да-да, эта палка с заострённым

концом.  А вот и ещё один . А вот ещё.  Наверное, старик из статьи «Хоть кол на голове теши» обронил. Чего же добру пропадать? Давай будем забор строить. Ведь колья для этого и нужны.



А что? Неплохой забор получился. Мало того – у нас с тобой и двор появился. Вот он, забором огорожен. Ну, раз такое дело – нужно дом построить, хозяйством обзавестись. (В давние времена все это вместе – огороженный участок земли, дом и все крестьянское хозяйство тоже называли двором).



Да, отлично получилось. Будем теперь жить-поживать, ещё больше добра наживать, да словарь читать. А представляешь, если бы кол не нашли? И ничего бы у нас не было. **Ни кола, ни двора.** Вот так.

🔗 Замени слова в скобках их толкованием, и ты раскроешь фразеологический образ:

⊙ Нет ничего – ни (кола), ни (двора).

Кол – заострённая толстая палка, которую используют для устройства забора вокруг двора.

Двор – участок земли при доме и сам крестьянский дом со всеми хозяйственными постройками; крестьянское хозяйство.

↔ Проверь себя в следующей рубрике.

Выражение **ни кола ни двора** основывается на значении слов **кол** и **двор** и означает – нет ничего – ни заострённой толстой палки для устройства забора вокруг двора, ни самого двора, то есть, крестьянского хозяйства. В переносном значении выражение употребляется, когда про кого-нибудь хотят сказать, что у него нет ни своего жилья, ни хозяйства, а то и совсем ничего нет».

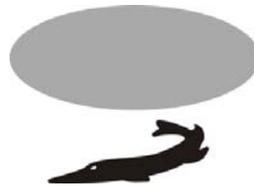
(Rogaleva & Nikitina, 2019, p. 57-58).

Согласно авторской концепции одним из приемов креолизации словарного текста является использование рисунков, построенных на эффекте оптических иллюзий – перевертышей, контрастных изображений с эффектом последствия, а также иллюзий движения. Такой прием креолизации вполне уместен при словарной репрезентации фольклорного фразеологизма *как по щучьему велению* – ‘как по волшебству, как бы само собой’. Тема волшебства задается во вводном обращении к читателю: «<...> В этой словарной статье будет мало слов, но много волшебства, потому что тут нам особо рассказывать нечего, ты и так всё знаешь. Проверим? Сказку «По щучьему велению» помнишь? Ну, конечно. Мы уверены, что хоть одно из этих изданий тебе знакомо». (Фотографии обложек различных изданий русской народной сказки «По щучьему велению»). (Rogaleva & Nikitina, 2019, p. 36).

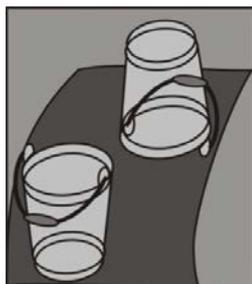
По ходу словарной статьи сюжет сказки иллюстрируют «волшебные» рисунки, о которых шла речь выше. Они помогают ребенку усвоить значение фразеологизма: как по волшебству Емеля превращается в царевну Несмеяну, сами собой передвигаются ведра, щука оказывается в озере, а пирожок, посыпанный сахарной пудрой, – в печи. Приведем примеры заданий-«инструкций», сопровождающих «волшебные» рисунки:



«Посмотри на Емелю. Теперь переверни Словарь и снова посмотри на Емелю. Только это уже не Емеля, а кто? Узнаёшь? Ну, конечно, царевна Несмеяна!



Помоги щуке попасть в озеро: секунд 30 смотри на щуку, затем переведи взгляд на озеро. Подожди немного. Получилось? Щука в озере? Чудеса!



Видишь, оба ведра стоят на мостике. Переверни словарь. А теперь? Одно ведро так и стоит на мостике, а другое – уже на траве. Скажешь, не волшебство?



А это печка – любимый вид транспорта Емели. А рядом пирожок. Его нужно испечь. Секунд 20 смотри на пирожок, затем переведи взгляд на печку. Подожди немного. Видишь испеченный пирожок в печке? Он белого цвета, потому что посыпан сахарной пудрой. Опять волшебство». (Rogaleva & Nikitina, 2019, p. 39).

Здесь же «волшебство» на вербальном уровне – фразы-перевертыши (палиндромы), сопровождающие рисунки, – еще одна возможность проиллюстрировать значение фразеологизма, а кроме того – познакомить ребенка с интересным видом языковой игры и, конечно, сделать вывод о происхождении оборота:

«Вот так мы с тобой наполнили новыми чудесами русскую народную сказку, к которой восходит фразеологизм **как по щучьему веленью**. Сказочная щука, отпущенная Емелей на свободу, готова была исполнить любое его желание, достаточно было произнести «По щучьему веленью, по моему хотенью...». Отсюда и значение фразеологизма – «как по волшебству, как бы само собой».

(Rogaleva & Nikitina, 2019, p. 39).

На всем протяжении этимологического гипертекста словарной статьи «Коломенская верста» средствами креолизации показана длинная шея жирафа. Сам же «секретный персонаж» появляется лишь в конце, помогая адресату-ребенку связать историю происхождения фразеологической единицы (ФЕ) и ее современное употребление, подвести читателя к выводу о развитии фразеологического значения:

« <...> О! Смотри, здесь чьи-то ноги, а это, оказывается, шея! Целых четыре страницы тянется! Оказывается, всю эту словарную статью с нами был кто-то еще.

– Не бойтесь, это я, жираф. Заглянул в эту словарную статью, чтобы побольше узнать про фразеологизм **коломенская верста**. Хотя я и не человек, но у нас, в царстве животных, все называют меня коломенской верстой. Я не обижаюсь, ведь, действительно, я сейчас самое высокое животное в мире. Одна шея чего стоит – 2 метра! А в целом мой рост достигает 6 метров. Это высота двухэтажного дома». (Rogaleva & Nikitina, 2019, p. 46-47).

(Далее следует вывод о развитии фразеологического значения).

Использование приема креолизации текста соответствует пользовательскому запросу современного младшего школьника, а также активно реализуемым в настоящее время принципам здоровьесберегающей педагогики – позволяет снять у обучающегося ребенка эмоциональное напряжение, облегчает процесс чтения (Rogaleva, 2019, p. 131).

Моделирование игрового ономастического пространства в лексикографическом проекте «Сами с усами: весёлый фразеологический словарь»

Simulation of the game onomastic space in the lexicographic project “We are not stupid: a fun phraseological dictionary”

Учитывая выявленную Д.А. Щукиной методологическую значимость пространства как семантически организующей категории текста (Shhukina, 2003) и опираясь на понимание ономастического пространства, предлагаемое В.И. Супруном (Suprun, 2000), мы используем текстоорганизующий прием «моделирования игрового ономастического пространства» словаря, которое включает топонимы (город Фразеологинск), эргонимы и идеонимы (радиоканал «Спортивно-фразеологический», сайт «Фразеологический»), антропонимы (имена рассказчиков фразеологических историй: мастер Профи, инженер Сантиметренко, повар Сгущёнкин, экскурсовод Раскопкин) и другие онимы с семантически обнаженной, «говорящей» внутренней формой. Такие номинации способствуют возникновению у младшего школьника дополнительной мотивации к осознанию культурно-значимых сфер, к которым восходят фразеологизмы.

Так, инженер Сантиметренко рассказывает о фразеологизмах, связанных со старинными мерами длины (*мерить на свой аршин, семи пядей во лбу*), мастер Профи помогает освоить фразеологизмы, связанные с профессиональной сферой (*попасть впросак, тянуть канитель*), экскурсовод Раскопкин знакомит с фразеологизмами, восходящими к

истории нашей страны (как *Мамай прошёл, Коломенская верста, отложить в долгий ящик*), повар Сгущёнкиным объясняет историю происхождения фразеологизмов, связанных с русской кухней и традиционной пищей (*тертый калач, седьмая вода на киселе*).

Приведем фрагмент из словарной статьи проекта «Сами с усами: весёлый фразеологический словарь».

«<...>– Стой на месте! Не двигайся! Я – мастер Профи (рисунок). Я же просил тебя дожидаться меня дома! Я бы сам к тебе пришёл и всё рассказал о нашем фразеологизме. Здесь очень опасно! Видишь, всё в верёвках? Это просак – ручной станок, на котором раньше прядильщики изготавливали толстые веревки (канаты).

Сложная сеть верёвок тянулась от прядильного колеса до «саней», где веревки скручивались. Станок располагался обычно на улице и занимал значительное пространство. Если в просак попадали края одежды или волосы изготовителей канатов, работающий станок закручивал их вместе с материалом, из которого делалась верёвка, и освободиться было очень трудно.

Ну всё, я остановил просак. Проходи. Конечно, мне пришлось сильно поволноваться. Надеюсь, теперь-то ты понимаешь, что попасть в такой просак – ситуация не из приятных?

Вот и доктор Витаминкин здесь. Это я его вызвал. Так, на всякий случай. Мало ли что могло случиться.

А что ты смеёшься? Смотрелся ли я в зеркало? Нет, конечно. Как угорелый вылетел, когда узнал, что ты здесь. А что? Что-то не так? А, понятно. Брюки вместо пиджака надел (рисунок). И доктор Витаминкин не лучше. Вместо очков, ножницы на нос нацепил (рисунок).

Спасибо. А то попали бы мы с Витаминкиным впросак! Ведь сейчас сюда приедет съёмочная группа с телевидения.

А ты, чтобы не попасть впросак, прочитай вывод о происхождении нашего фразеологизма. Передача-то будет о нём.

Исконно русское выражение **попасть впросак** связано с бытом русских прядильщиков, канатных мастеров. **Просак** – это канатный станок, на котором в старину скручивали верёвки. Для прядильщика попасть в такой станок, то есть, в просак одеждой или бородой означало лишиться того и другого, а порой и жизни. В наше время таких станков-просаков уже нет, прямое значение устойчивого выражения **попасть в просак** забылось, предлог **В** слился с названием станка и укрепилось переносное значение фразеологизма **попасть впросак** – «по своей вине оказаться в затруднительном, неприятном, сложном положении; ошибиться в чём-либо».

А сейчас фразеологическая игротека представляет игру «Путаница»:

Ведущий произносит слова «Чтобы не попасть впросак, это нужно делать так....» и начинает называть части тела и показывать их (или дотрагиваться до них). Игроки смотрят на ведущего и повторяют движения за ним. При этом ведущий может «путать» игроков, называя одно, а показывая на другое. Кто повторил такое неверное движение – тот попал впросак!» (Rogaleva & Nikitina, 2018, p. 124-125).

Таким образом, ономастическое и в целом текстовое игровое пространство словаря наполняется реальными групповыми играми, в ходе которых актуализируются изученные фразеологизмы.

«Дело в шляпе»: фразеологический словарь-игра в жанре квеста
“It's in the bag”: phraseological dictionary-game in the genre of quest

При конструировании фразеологического словаря-игры в жанре квеста, который уже подготовлен нами к печати, мы опирались на требования к разработке образовательного квеста, предложенные Е.А. Игумновой и И.В. Радецкой (Igumnova & Radeckaja, 2016).

1. Название квеста: Дело в шляпе: познавательно-игровой фразеологический словарь с приключениями.

2. Цель квеста: ознакомление школьников с коммуникативно значимыми русскими фразеологизмами в широком контексте русской культуры и истории.

3. Задачи квеста: формирование языковых и лингвокультурологических знаний школьников, развитие их познавательной активности, расширение общего кругозора, повышение речевой культуры.

4. Продолжительность, объем: 15 словарных статей (они разработаны в форме сюжетных историй), – это 15 этапов квеста, каждый из которых состоит из нескольких уровней: освоение грамматических свойств и семантики фразеологизма, истории его происхождения, наблюдение за функционированием фразеологизма, его употребление в различных речевых ситуациях, творческие задания.

5. Возраст читателей: 7-12 лет.

6. Легенда: героини-рассказчицы, представляющие фразеологические истории читателю, собираются в Пушкинских горах по приглашению таинственного персонажа – тени Пушкина и участвуют в жеребьевке: вытащив жребий из шляпы, они должны представить читателю историю происхождения доставшегося им фразеологизма.

7. Основные задания для читателя: фразеологическое – вместе с героями-рассказчицами реконструировать этимологию фразеологизмов; культурологическое: собирать и осваивать информацию о головных уборах

разных времен и народов (один из героев-рассказчиков, дизайнер одежды Сантиметренко растерял шляпы, которые вез на выставку, они рассыпались по словарю, читатель должен их собрать и найти их описание в словарики-приложении).

8. Сюжет: сюжетные истории отдельных статей образуют общую сюжетную линию, к примеру:

– «А кто знает? Пушкин?» – в этой статье читатель-ребенок вместе с авторами попадает на праздник Пушкинской поэзии и занимается поисками первого рассказчика, которым оказывается словарь.

– «Во все лопатки» – в этой статье читатель вместе с авторами отправляется в телеге на экскурсию по лесным дорожкам Пушкинского Заповедника. Извозчиком оказывается пёс Гафик и его друг заяц Сеня, которые и рассказывают историю происхождения фразеологизма, связанную со строением тела лошади и особенностями ее бега.

– «Дела как сажа бела» – в этой главе рассказ реального персонажа - хранителя музейного комплекса «Бугрово» Вячеслава Юрьевича Козмина сменяется сказочным дискурсом, и историю продолжает рассказывать печка в крестьянском доме.

– «Днём с огнем не найти» – в этой статье читатель с авторами и все рассказчики ищут один их потерянных модельером Сантиметренко головных уборов, Тень Пушкина приносит свечку, чтобы иллюстрировать фразеологический образ.

Выбор героев-рассказчиков, как правило, оправдан их связью с историей происхождения фразеологизма: фразеологизм *прийти к шапочному разбору* комментирует Красная Шапочка, исходную форму фразеологизма по ходу сказочного сюжета статьи «Точить зуб» иллюстрирует Баба Яга и т.п.

– «Дело в шляпе» – в этой заключительной истории рассказчиком оказывается читатель-ребенок, которому достался жребий, он сам выводит историю происхождения фразеологизма. И принимает поздравления:

Если ты пришел в эту статью по кубику – поздравляем, ты победитель фразеологического квеста! Ты освоил 15 наиболее распространенных русских фразеологизмов и теперь можешь употреблять их в речи.

9. Задания (препятствия) для продвижения по сюжету.

Уже на первом уровне квеста читатель-ребенок начинает выполнять занимательные задания 🗝 и проверять свою эрудицию. В случае затруднений он получает помощь ➡. Для тех, кто хочет знать больше, следующий уровень – рубрика «Интересные факты» от Умной шляпы. Инструкцию по выполнению этих и других заданий читатель получит в Предисловии:

Хочешь что-нибудь написать в словаре своей рукой, а ещё нарисовать и раскрасить? Пожалуйста! Для этого мы предусмотрели вот такие задания ✍, 🖋. Мечтаешь, чтобы о тебе узнала вся Россия и твое имя вошло в следующее издание словаря? Тогда выполняй задания со значком (дается небольшое изображение письма) и присылай нам письма вот на этот электронный адрес: dety-frazeologiya@ya.ru.

10. Навигаторы.

А) Рубрики статьи – «Окно-заголовок» (задает функционально-семантические параметры фразеологизма, которые актуализируются по ходу словарной статьи), «Фразеологическая история» (раскрывается этимология фразеологизма), «Фразеологический наблюдательный пункт» (задания на поиск фразеологизма в тексте и анализ особенностей его функционирования), «Речевая лаборатория» (ситуативно-речевые задания, где читатель должен корректно использовать фразеологизм), «Детский фольклор» (частушки, загадки, скороговорки, связанные со сферой происхождения фразеологизма, его компонентным составом), «Творческая мастерская» (творческие задания: рисование, рукоделие, фокусы и т.п., которые также связаны с историей или функционированием фразеологизма), «Все на стадион» (подвижные игры с использованием реплик, включающих фразеологизм).

Б) «Фразеологические стёклышки». Навигатор будет вводиться в Предисловии, куда после утверждения оригинал-макета словаря будет введен соответствующий номер страницы: *При прохождении этапов нашего интеллектуально-фразеологического квеста тебя ждут сюрпризы. Выполнив задание «Фразеологического калейдоскопа» и найдя на нужной странице букву-стёклышко, впиши её в рамку на странице Когда ты соберёшь 7 букв-стёклышек, наш словарь скажет тебе что-то важное! (Буквы должны сложиться в слово «молодец»).*

В) Игровой кубик в конце статьи. По количеству точек на видимых гранях кубика (с ними нужно еще произвести некоторые арифметические действия) читатель узнает, к какой статье он должен перейти, найдя ее по соответствующему номеру в оглавлении.

11. Итог квеста – пройдены все этапы квеста и все уровни на каждом этапе (освоены представленные в словаре коммуникативно ценные и культурологически значимые русские фразеологизмы); собрана культурологическая информация по теме «Головные уборы» - найдены все «рассыпавшиеся по словарю» шляпы и информация о них в словарики-приложении; собраны стёклышки «Фразеологического калейдоскопа» и получена оценка деятельности («Молодец»).

В ходе работы со словарем-квестом формируются не только языковые и лингвокультурологические знания школьников, но и развивается их

познавательная активность, расширяется общий кругозор, повышается речевая культура.

Результаты экспериментальной работы *Results of experimental work*

С целью проверки эффективности разработанных игровых учебных словарей в репрезентации фразеологии младшим школьникам нами был проведен педагогический эксперимент, в котором участвовали 20 детей девяти лет с общим недоразвитием речи, обучающиеся в школах г. Пскова. Эти учащиеся коррекционных классов изъявили желание участвовать в эксперименте после того, как в рамках внеаудиторной работы студенты-практиканты познакомили их с нашими занимательными фразеологическими словарями.

Для характеристики первоначального уровня усвоения фразеологизмов (понимание семантики ФЕ, понимание семантики стержневого слова, осмысление внутренней формы, корректное употребление ФЕ в речи) было проведено анкетирование: к каждому из следующих фразеологизмов (*дело в шляпе, ни кола ни двора, как по щучьему велению, попасть впросак*) учащимся был предложен ряд следующих вопросов: 1. Слышал (слышала) ли ты когда-нибудь такое выражение? 2. Как ты думаешь, что оно обозначает? 3. В каких случаях, ситуациях люди употребляют данное выражение? Приведи примеры. 4. Назови слова в данном выражении, которые тебе непонятны.

При определении уровня усвоения фразеологизмов младшими школьниками использовались следующие критерии:

0 уровень – учащиеся не понимают семантику фразеологизма, не умеют употреблять их в речи, понимают значение не всех стержневых слов ФЕ.

1 уровень – учащиеся понимают семантику фразеологизма, не умеют употреблять их в речи, понимают значение не всех стержневых слов ФЕ.

2 уровень – учащиеся понимают семантику фразеологизма, допускают ошибки в употреблении ФЕ в речи, понимают значение не всех стержневых слов ФЕ.

3 уровень – учащиеся понимают семантику фразеологизма, допускают ошибки в употреблении ФЕ в речи, знают значение стержневого слова ФЕ.

4 уровень – учащиеся понимают семантику фразеологизма, умеют употреблять ФЕ в речи, знают значение стержневого слова ФЕ.

В результате анализа ответов детей оказалось, что все обучающиеся находятся на нулевом уровне усвоения фразеологизмов.

Далее мы разбили обучающихся на две группы по 10 человек в каждой.

С первой экспериментальной группой учащихся (Э-1) будущие учителя начальных классов в ходе непрерывной педагогической практики (в течение 2 месяцев) в рамках кружка «Занимательная фразеология» индивидуально и коллективно работали по игровым фразеологическим словарям, рассмотренным выше. Другая группа школьников (Э-2) изучала те же фразеологизмы по другим фразеологическим словарям для младших школьников (Basko, 2011), (Roze, 2018). Работа, как и в первой группе, строилась в соответствии с параметрами словарной статьи и аспектами освоения фразеологизма: понимание семантики ФЕ (отрабатывалось на материале толкований фразеологизмов), осмысление внутренней формы ФЕ (происходило в ходе усвоения этимологической информации, предлагаемой авторами словаря), корректное употребление ФЕ в речи (анализировались представленные в словарных статьях примеры употребления ФЕ, подбирались и описывались аналогичные ситуации с употреблением фразеологизма). По завершении экспериментального обучения было проведено итоговое анкетирование, результаты которого оказались следующими: в группе Э-1, которая работала с фразеологическими словарями в игровом формате, 9 человек (90%) оказалось на 4 уровне, 1 (10%) – на третьем. В группе Э-2, осваивавшей те же фразеологизмы по указанным выше традиционным детским словарям, распределение было иным: на 1 уровне – 1 человек (10%), на втором – 3 (30%), на третьем – 6 (60%). На четвертом уровне не оказался никто.

Полученные данные свидетельствуют о том, что инновационная концепция учебной репрезентации фразеологии в игровом формате может быть признана эффективной.

Выводы *Conclusions*

1. Формат игры как естественной для ребенка формы обучения может быть использован при репрезентации материала в учебных фразеологических словарях для младших школьников, комплексно представляющих семантику, ситуативные характеристики и историю происхождения фразеологизма. Игровые приемы конструирования лексикографического текста обеспечивают интерактивность этимологической парафразы, что способствует усвоению ребенком механизмов фразеологизации, осмыслению культурного фона фразеологизмов.
2. Игровые коммуникативные задания с использованием фразеологизмов, органично встроенные в лексикографический текст, позволяют школьнику освоить особенности современного функционирования фразеологических единиц, научиться использовать их в речи.

Использование игровых технологий в обучающем словаре соответствует пользовательскому запросу современного младшего школьника, и соответствует принципу здоровьесбережения – снимает напряжение у обучающегося ребенка, облегчает процесс чтения.

3. Согласно авторской концепции, в процессе конструирования фразеологического словаря для младших школьников могут использоваться следующие игровые приемы: креолизация лексикографического текста, моделирование игрового ономастического пространства, разработка сюжетно связанных словарных статей в жанре квеста. Эти приемы были апробированы в комплексе учебных фразеологических словарей для младших школьников «Занимательные этимологические истории», «Сами с усами», «Дело в шляпе», разработанных в Экспериментальной лаборатории учебной лексикографии Псковского университета.
4. Результаты экспериментального обучения младших школьников русской фразеологии с использованием этих игровых словарей не только подтвердили эффективность разработанной лексикографической концепции, но и показали преимущества данных словарей как средства обучения по сравнению с другими фразеологическими источниками, адресованными младшему школьнику.
5. Возможности эффективного использования игровых фразеологических словарей в школьной педагогической практике определяют практическую ценность предложенной лексикографической концепции. Игровые фразеологические словари могут использоваться на уроках русского языка и во внеурочной учебной деятельности, они будут полезны для семейного чтения, найдут применение и при обучению русскому языку детей-инофонов. Словари такого типа могут использоваться в вузовском обучении будущих учителей. Предложенная лексикографическая концепция также найдет применение в лексикографической практике, в том числе при разработке учебных словарей и на другом языковом материале.

Summary

The purpose of this article was to represent an innovative lexicographic concept implemented by researchers of the Experimental laboratory of educational lexicography of the Pskov University. The concept was based on the idea that the game format as a natural form of learning for a child can be used in the development of educational phraseological dictionaries for younger schoolboys.

The authors of the article claim that game dictionaries can complexly present semantics, situational characteristics and etymology of phraseologism. At the same time, game techniques of constructing a dictionary provide interactivity of the lexicographic text. Communicative

game exercises included in the lexicographic text teach the child to use phraseological units correctly in modern speech situations. The authors of the article prove all this with their materials.

According to the author's concept, in the process of constructing a phraseological dictionary for younger schoolboys, the following game techniques can be used: creolization of lexicographic text, modeling of game onomastic space, development of story-related dictionary entries in the quest genre. These techniques were tested in the complex of educational phraseological dictionaries for younger schoolboys "Entertaining etymological stories", "We are not stupid", "It's in the bag", developed in the Experimental laboratory of educational lexicography of the Pskov University. The article contains text and illustrative fragments of these dictionaries with author's comments.

The article presents the results of experimental training of younger schoolboys using these game dictionaries. The experiment confirmed the effectiveness of the developed lexicographic concept and showed the advantages of these educational dictionaries compared to other dictionaries of phraseology, addressed to the younger schoolboys.

The article emphasizes the practical value of the developed lexicographic game technology. Phraseological game dictionaries can be used at the Russian language lessons in primary school, they will be useful for family reading and for teaching Russian as foreign language. Dictionaries of this type can be used in University training of future teachers and in the development of educational dictionaries.

Литература References

- Anisimova, E.E. (2003). *Lingvistika teksta i mezhkul'turnaja kommunikacija (na materiale kreolizovannyh tekstov)* [Text linguistics and intercultural communication (on the material of creolized texts)]. Moskva: Akademija.
- Basko, N.V. (2011). *Frazeologicheskij slovar'. Pochemu my tak govorim? (1-4 klassy)* [Phraseological dictionary. Why do we say that? (Grades 1-4)]. Moskva: AST-PRESS KNIGA.
- Igumnova, E.A., & Radeckaja, I. (2016). *Kvest-tehnologija v obrazovanii: uchebnoe posobie dlja studentov vysshih i srednih uchebnyh zavedenij* [Quest-technology in education: a textbook for students of higher and secondary educational institutions]. Chita: Zabajkal'skij gosudarstvennyj universitet.
- Kataev, F.A. (2012). *Russkaja proza v jepohu Interneta: transformacii v pojetike (1990-2000-e gody)* [Russian prose in the Internet age: transformations in poetics (1990-2000)]. Perm': Permskij gosudarstvennyj universitet.
- Nikitina, T.G., & Rogaljova, E.I. (2015). Innovacionnye podhody k konstruirovaniu uchebnogo frazeologicheskogo slovarja kak interaktivnogo giperteksta [Innovative Approaches to Creating Training Phraseological Dictionary as Interactive Hypertext]. *Society, Integration, Education. II*, 175-185. DOI: <http://dx.doi.org/10.17770/sie2015vol2.446>
- Rogaljova, E.I. (2014). *Sovremennaja uchebnaja frazeografija: teorija i praktika* [Modern educational phraseography: theory and practice]. Pskov: LOGOS Pljus.
- Rogaljova, E.I. (2019). Pedagogicheskie aspekty raboty nad detskimi frazeologicheskimi slovarjami (na primere priema kreolizacii teksta) [Pedagogical aspects of working on children's phraseological dictionaries (using the example of text creolization technique)]. *Pedagogika iskusstva: setevoj jelektronnyj zhurnal*, 2, 122-132.

- Rogaljova, E.I. (2017). Igrovoe onomasticheskoe prostranstvo leksikograficheskogo proekta dlja detej «Vesjolye frazeologicheskie istorii» [Game onomastic space of the lexicographic project for children “Funny phraseological stories”]. *Gercenovskie chtenija. Nachal'noe obrazovanie*, 7(1), 167-171.
- Rogaljova, E.I., & Nikitina, T.G. (2018). *Sami s usami: Vesjolyj frazeologicheskij slovar'* [We are not stupid: a Fun phraseological dictionary]. Moskva: Izdatel'skij Dom Meshherjakova.
- Rogaljova, E.I., & Nikitina, T.G. (2019). *Frazeologicheskij slovar': Zanimatel'nye jetimologicheskie istorii dlja detej* [Phraseological dictionary: Entertaining etymological stories for children]. Moskva: VAKO.
- Roze, T.V. (2018). *Bol'shoj frazeologicheskij slovar' dlja detej* [Large phraseological dictionary for children]. Moskva: OLMA Media Grupp.
- Shhukina, D.A. (2003). *Prostranstvo v hudozhestvennom tekste i prostranstvo hudozhestvennogo teksta* [Space in an artistic text and the space of an artistic text]. Sankt-Peterburg: Sankt-Peterburgskij gosudarstvennyj universitet.
- Suprun, V.I. (2000). *Onomasticheskoe pole russkogo jazyka i ego hudozhestvenno-jesteticheskij potencial* [Onomastic space of the Russian language and its artistic and aesthetic potential]. Volgograd: Peremena.
- Udod, D.A. (2013). Kreolizovannyj tekst kak osobyj vid paralingvisticheski aktivnogo teksta [Creolized text as a special type of paralinguistically active text]. In *Sovremennaja filologija: materialy II mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii*. (97-99). Ufa: Leto.