

УДК 811.161.1

А. С. Кибартас,

филологический факультет,

Омский государственный педагогический университет

Научный руководитель: канд. филол. наук, доц. Ю. Ю. Литвиненко

Применение игровой технологии при изучении современного сленга

Аннотация. Применение игровой технологии на уроках русского языка в школе является эффективным способом заинтересовать учащихся процессом лингвистического анализа, помочь им лучше разобраться в особенностях такого языкового явления, как сленг. Автор статьи предлагает ряд самостоятельно подготовленных заданий, которые могут быть реализованы как в традиционной форме, так и с использованием электронных ресурсов.

Ключевые слова: русский язык, сленг, сленгизм, упражнение, игра, школа.

Появление интернета, нейросети и других технологий сильно влияет на нашу жизнь и язык, ведь языку свойственно меняться и развиваться вместе с окружающим миром. Сленг — особая форма языка, одна из составляющих процесса его развития, его многообразия и пополнения.

Молодые люди, как правило, первыми реагируют на изменения, поэтому в их речи то и дело возникают новые слова. К сожалению, вместо того чтобы использовать такой языковой материал в учебных целях, авторы школьных учебников нередко освещают тему о нелитературной разновидности языка (жаргонизмах, в частности) вскользь или вообще исключают данные параграфы из своих учебных пособий.

Зачастую это связано с несколько предвзятым отношением старшего поколения к молодежному жаргону, но в большей степени объясняется одной интересной особенностью сленга: это настолько подвижный и динамичный пласт языка, что слова, которые еще недавно были актуальными, теряют популярность и перестают употребляться. На замену им приходят другие слова, которые ожидают та же участь (однако М. А. Кронгауз, например, считает сленгизм «хайп» словом-долгожителем [2]). Так, в упражнениях из школьных учебников, которые не успевают за «модой на слова», приводятся уже давно не использующиеся сленгизмы, например: *хохма* — «шутка, розыгрыш» [4, с. 503]

Решением подобной проблемы может стать игровая технология. Игра — это поле деятельности ученика, в рамках которого он сможет получить новые знания в увлекательной форме. Игра создает возможности для непринужденного усвое-

ния материала, позволяет учащимся почувствовать удовлетворение от достижения целей, что, в свою очередь, способствует повышению их самооценки и мотивации. По мнению М. В. Кларина, игры соединяют в себе несколько ключевых факторов — вызов, любопытство, контроль и фантазию, которые являются основой внутренней мотивации и становятся движущими силами современных компьютерных обучающих игровых разработок [1, с. 86–87].

Сейчас существует множество доступных и бесплатных сервисов, которые предлагают конструкторы для создания различных интерактивных игр и упражнений. Главным преимуществом в них является функция редактирования. Иметь возможность постоянно обновлять разработанные упражнения и задания — это важное условие при обращении к современному сленгу.

Предлагаем несколько примеров интерактивных упражнений.

Пример 1. Упражнения, рассматривающие сленгизмы с точки зрения лексики

Изучив список современных и несовременных сленговых слов, учащиеся должны в интерактивном режиме разделить их на три группы: незнакомые, неактуальные и актуальные. Так, например, в группе «незнакомые» могут оказаться такие единицы: *сабж* («главная тема разговора или обсуждаемый предмет») [3, с. 114], *ванговать* («предсказывать или предполагать что-нибудь») [3, с. 26]. В группу «актуальные» учащиеся, конечно, отнесут популярные в данный момент сленгизмы, к примеру такие: *вайб* — «определенное настроение», *кринж* — «ощущение “испанского стыда” или досады», *душила* — «занудный человек,

склонный критиковать» (эти и следующие дефиниции сформулированы нами. — А. К.). К неактуальным школьниками могут отнести слова *няшка* («милая девушка»), *зашквар* («что-то, что считается позорным») и др. Данные упражнения развивают в учащихся умение анализировать языковой материал, значение отдельных слов, свою речь и речь окружающих.

Пример 2. Упражнения, затрагивающие проблему уместного употребления стилистически окрашенных слов

Предлагается в интерактивном режиме подобрать к сленгизму пару в виде нейтрального литературного синонима. Таким образом, ученики соединят слова: *лайтовый* и «легкий», *киннить* и «ассоциировать», *чиллить* и «отдыхать» и др. Данные упражнения развивают в учащихся умение анализировать языковой материал, подбирать литературные синонимы к сленгизмам, формируют представление об уместных и неуместных для использования сленга речевых ситуациях.

Пример 3. Упражнения, рассматривающие сленгизмы с точки зрения словообразования

Во-первых, это могут быть задания, направленные на изучение образования сленговых слов в русском языке: заимствование, полисемия, метафорика, аффиксации и др. [5, с. 162–163]. Учащимся предлагается поместить сленгизм в окошко с названием способа его образования. Так, сленговое слово *вайб* появилось в результате заимст-ва-

ния (от англ. слова *vibe* — «вибрация»), а сленгизм *шарить* («быть знатоком в чём-то») — в результате полисемии, так как общеупотребительный глагол «шарить» («искать ощупью») обрел сленговое значение.

Во-вторых, это могут быть задания, цель которых — показать учащимся, что слова из молодежного жаргона подчиняются таким же правилам, что и слова из литературного языка, строятся по тем же словообразовательным моделям. Таким образом, *рофляничик* («шутка, несерьезный поступок») и *порофлить* («посмеяться, повеселиться») имеют разные способы словообразования: сленгизм *рофляничик* возник при помощи суффикса *-чик-* (суффиксальный способ), а *порофлить* — путем присоединения приставки *по-* к слову *рофлить* (приставочный способ). Отсюда следует, что подобный материал можно использовать не только на уроках изучения лексического состава русского языка, но и на уроках, посвященных морфемике, словообразованию.

Использование языкового материала с включением сленговых слов и выражений привлекает внимание школьников к теме урока и стимулирует их активное участие в исследовательской деятельности. Разнообразие предложенных для изучения и анализа лексических единиц позволяет учащимся расширить словарный запас, развивает их культуру речи, а использование современных игровых технологий поможет сделать процесс обучения более интересным, эффективным и трендовым.

1. Кларин М. В. Игровые обучающие технологии: в школе, на работе, в армии // Образовательные технологии. — 2016. — № 2. — С. 86–101.

2. Козак В. «Нет никакой гибели или деградации русского языка»: интервью с лингвистом Максимом Кронгаузом // Лайфхакер : сайт. — URL: <https://lifehacker.ru/rabochie-mesta-maksim-krongauz/> (дата обращения: 20.02.2024).

3. Кронгауз М. А. Словарь языка интернета.ru. — М. : АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2016. — 288 с.

4. Левикова С. И. Большой словарь молодежного сленга. — М. : ФАИР-ПРЕСС, 2003. — 928 с.

5. Харькова Е. В., Амирханова К. М. Способы словообразования в молодежном сленге русского языка // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — 2016. — № 10-1 (64). — С. 161–163.