

**Василевская Елена Станиславовна**

канд. филол. наук, заведующая кафедрой

**Сметанчук Дарья Николаевна**

студентка

УО «Белорусский государственный педагогический

университет имени Максима Танка»

г. Минск, Республика Беларусь

## **ИГРЫ С ЗАГАДКАМИ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ**

*Аннотация:* в статье описываются теоретические и методические основы дидактической игры «Путешествие в Страну загадок». Авторы формулируют дидактическую и игровую задачи игры-путешествия, обозначают ее правила. Для прохождения всех этапов игры ее участники должны разгадывать народные загадки разнообразной тематики. Авторы считают, что разрабатываемая игра будет способствовать не только формированию лингвокультурологической компетенции младших школьников, но и формированию метапредметных умений и навыков.

*Ключевые слова:* загадка, лингвокультурологическая компетенция, дидактическая игра, младшие школьники.

*Статья подготовлена при финансовой поддержке Министерства образования Республики Беларусь (№ДР 20211209).*

Современная Концепция развития образования Республики Беларусь создана на основе мировых тенденций развития системы образования, среди которых нужно отметить компетентностный подход и неотделимость обучения и воспитания [3, с. 2]. Для системы общего среднего образования «важной задачей признается формирование у школьников «мягких» («гибких») навыков (soft skills)», к которым относятся навыки коммуникации (установление контакта, умение доносить свою точку зрения, общение), креативности (комплексная оценка ситуации или проблемы и ее эффективное решение), кооперации (умение

работать в команде ради достижения цели), критического мышления (оценка информации и ее отбор для принятия правильного решения) [3, с. 3].

Решение этих важных задач и реализация задач Концепции в целом требует от педагога поиска нестандартных, интерактивных форм работы на всех этапах общего среднего образования. Для младших школьников такой формой может стать дидактическая игра – игра, направленная на получение новых знаний, умений и навыков.

А.И. Сорокина выделяет несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся: игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы (игры-диалоги) [5, с. 16].

В рамках научно-исследовательской темы «Разработка научно-методического обеспечения основ использования современного детского фольклора в процессе формирования лингвокультурологической и социокультурной компетенций на I ступени общего среднего образования» мы работаем над созданием игры-путешествия для учащихся начальных классов с рабочим названием «Путешествие в Страну загадок». Выбор формы неслучаен. «Игра-путешествие, – как отмечает А.И. Сорокина, – отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое – через загадочное, трудное – через преодолимое, необходимое – через интересное» [5, с. 17].

Основной элемент любой дидактической игры – это наличие дидактической задачи, «которая определяется целью обучающего и воспитательного воздействия» [5, с. 12].

Дидактическая задача нашей игры – формировать лингвокультурологическую компетенцию младших школьников при изучении загадок. Суть этой компетенции – в познании национальной культуры через язык. В процессе формирования лингвокультурологической компетенции учащийся овладевает культурным богатством нации, осмысливает язык как элемент духовной культуры белорусского народа и его менталитета. Лингвокультурологическая компетенция

предполагает осознание языка как проявления духовной культуры народа, овладение национально маркированными единицами языка, освоение этикетных речевых норм [4, с. 111].

В качестве национально маркированных единиц для учащихся начальной школы мы используем тексты загадок – малого фольклорного жанра, хорошо знакомого младшим школьникам ещё с дошкольного возраста.

Загадки характеризуются иносказательностью, обилием образных ассоциаций, смысловой емкостью, структурно-семантической завершенностью и, несомненно, близостью к народной речи. Как отмечает А.П. Квятковский, загадка представляет собой построенное в виде иносказания, небольшое фольклорное произведение, содержащее причудливый вопрос, на который необходимо дать исчерпывающий ответ [2, с. 83].

Загадки имеют огромное значение для понимания народного мировоззрения. Во-первых, словарь отгадок представляет собой основные компоненты картины мира того или иного народа: для белорусов это природа, материальная культура и духовная культура, социальные отношения [1, с. 77].

Во-вторых, очень важными являются «образные маски» той или иной отгадки – зооморфная, антропоморфная, предметно-образная: «Движение мысли от метафорической обманной маски к конкретике имени – это магия создания словом обновленного мира, знакомой и приемлемой картины, где есть сам человек с хозяйственным, материальным, общественным и семейным бытом, живая и неживая природа во всех знакомых ему благодаря слову проявлениях» [1, с. 78].

Следующим важным структурным элементом дидактической игры является игровая задача. Предложенное нами путешествие – виртуальное: мы предлагаем всем участникам игры совершить путешествие по Беларуси. Игровое поле – это карта нашей страны, на которой размещено 25–30 населенных пунктов Беларуси. При выборе остановок мы отдавали предпочтение исторически и географически значимым городам и поселкам: поэтому на нашей карте обязательно будут как

все областные центры Беларуси, так наиболее известные города и поселения: Туров и Ветка, Полоцк и Орша, Новогрудок и Сморгонь. Игра может быть разнообразной и многофункциональной: можно отправляться в путешествие по всей Беларуси, по отдельной области, можно выбирать определенные темы для игры.

Основу дидактической игры составляют игровые действия и игровые правила. Во время игры игрок бросает кубик и передвигает свою фишку согласно цифре, выпавшей на кубике, но для того чтобы двигаться дальше, детям нужно отгадать загадку, связанную с особенностью того города, где остановилась фишка.

При выборе загадок мы руководствовались следующими принципами: загадки должны определенным образом отражать специфику населенного пункта, давать участникам представление о природных, исторических, культурных особенностях Беларуси. Поэтому выбранные нами загадки отражают следующие темы: живая и неживая природа Беларуси (животный и растительный мир, полезные ископаемые, лесные и водные объекты), материальная культура белорусов (народные ремесла, традиционные костюмы белорусов, типы поселений и т. д.).

Несмотря на то, что основной целью игры является формирование лингвокультурологической компетенции, мы считаем, что такая игра позволит реализовать сразу несколько обучающих задач.

Во-первых, отгадывая белорусские народные загадки, дети вникают глубже в смысл словесных обозначений признаков описываемого предмета, лучше понимают природу загадки как жанра.

Во-вторых, работа с народными загадками учит детей анализировать содержание текста, искать и находить те основные приметы, которые подтолкнут к разгадке.

В-третьих, понимание метафорической основы большинства народных загадок способствует развитию творческого мышления младших школьников.

В-четвертых, игра может проходить как индивидуально, так и среди команд. В результате командной игры учащиеся могут выработать навыки коллективной работы.

В-пятых, естественно, такая игра будет способствовать лучшему пониманию географии и культуры Беларуси.

### *Список литературы*

1. Кавалёва Р.М. Жанравы код фальклорнай карціны свету: Няказкавая проза. Дзіцячы фальклор. Загадкі. Казкі / Р.М. Кавалёва, Т.В. Лук'янава. – Мінск: Белпринт, 2012. – 122 с.
2. Квятковский А.П. Поэтический словарь / А.П. Квятковский. – М.: Сов. энциклопедия, 1966. – 375 с.
3. Концепция развития системы образования Республики Беларусь до 2030 года [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://edu.gov.by/kontsepsiya-do-2030-goda/%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%86%D0%B5%D0%BF%D1%86%D0%B8%D1%8F.pdf> (дата обращения: 16.10.2023).
4. Свірыдзенка В.І. Фарміраванне маўленчай культуры білінгвальнай асобы навучэнца пачатковых класаў: тэорыя і практыка: манаграфія / В.І. Свірыдзенка. – Мінск: БДПУ, 2019. – 280 с.
5. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду / А.И. Сорокина. – М.: Просвещение, 1982. – 96 с.